

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS V
SD NEGERI SUKOMULYO SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh
Anisak Nur Falah
NIM 11108241111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS V
SD NEGERI SUKOMULYO SLEMAN**

Oleh
Anisak Nur Falah
NIM 11108241111

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo yang terdiri dari delapan siswa laki-laki dan tiga belas siswa perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo pada mata pelajaran PKn. Skor rata-rata keaktifan belajar pra tindakan sebesar 48,15 meningkat menjadi 60,52 pada siklus I dan 75,66 pada siklus II. Persentase keaktifan belajar PKn pra tindakan sebesar 28,57%, meningkat menjadi 71,43% pada siklus I dan 85,71% pada siklus II.

Kata kunci: *pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT), keaktifan belajar, PKn*

***IMPROVING STUDENTS' ENGAGEMENT BY USING TEAMS GAME
TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING ON CIVICS SUBJECT
AT 5TH GRADE OF SUKOMULYO ELEMENTARY SCHOOL***

By:
Anisak Nur Falah
NIM 11108241111

ABSTRACT

This research aim at improving the engagement of 5th grade students at Sukomulyo State Elementary School in learning Civics by using Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning.

This research was a classroom action research using the model of Kemmis and Mc Taggart. The subject of this research were the 5th grade students at Sukomulyo State Elementary School consisted of eight male and thirteen female students. The techniques used in collecting the data of this research were observation and documentation. The data of the research were being analyzed through quantitative and qualitative descriptive.

The results of the research proved that Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning could improve the engagement of 5th grade students at Sukomulyo State Elementary School in learning Civic. The average score of pre-action learning engagement has increased from 48.15 to 60.52 in cycle I and 75.66 in cycle II. The percentage of pre-action learning engagement has increased from 28.57 to 71.43% in cycle I, and 85.71% in cycle II.

Keywords: Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning, learning engagement, Civics

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisak Nur Falah

NIM : 11108241111

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul TAS : Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran PKN di Kelas V SD Negeri Sukomulyo Sleman

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 3 April 2018

Yang menyatakan,



Anisak Nur Falah
NIM.11108241111

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS V SD NEGERI
SUKOMULYO SLEMAN**


Disusun oleh:

Anisak Nur Falah
NIM 11108241111

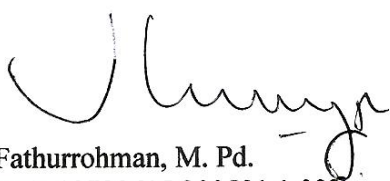
telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk
dilaksanakan Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 3 April 2018

Mengetahui,
Ketua Jurusan PSD


Drs. Suparlan, M.Pd.I
NIP. 19630427 199203 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Fathurrohman, M. Pd.
NIP. 19790615 200501 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi




**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS V
SD NEGERI SUKOMULYO SLEMAN**

Disusun oleh:

Anisak Nur Falah
NIM 11108241111

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 09 April 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Fathurrohman, M.Pd. Ketua Penguji/ Pembimbing		17 - 04 - 2018
Sigit Dwi Kusrahmadi, M.Si. Sekretaris Penguji		17 - 04 - 2018
Dr. Mukhamad Murdiono, M.Pd. Penguji Utama		16 - 04 - 2018

Yogyakarta, ...18...APR...2018
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Orang boleh pandai setinggi langit, tapi selama ia tidak menulis, ia akan hilang
dari dalam masyarakat dan dari sejarah. Menulis adalah
bekerja untuk keabadian”

(Pramoedya Ananta Toer)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.
2. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Nusa, Bangsa, dan Agama.

KATA PENGANTAR

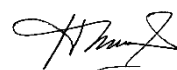
Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo Sleman” dapat disusun sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak sehingga seluruh kesulitan selama penyusunan skripsi ini dapat teratasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Fathurrohman, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus validator instrumen Tugas Akhir Skripsi yang telah membimbing dan memberikan saran dan kritik kepada penulis.
2. Sigit Dwi Kusrahmadi, M.Si., Fathurrohman, M.Pd., dan Dr. Mukhamad Murdiono, M.Pd. selaku Sekretaris, Ketua Penguji, dan Penguji Utama yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif pada Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Drs. Suparlan, M.Pd. I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Haryanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Muhammad Duryat, S.Pd. selaku Kepala Sekolah sekaligus guru pengampu Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo yang telah bekerjasama dalam penelitian ini.
6. Dr. Amir Syamsudin, S.Ag, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan dan nasihat selama menempuh studi.
7. Ayah, ibu, dan kakak-kakakku tercinta yang tidak pernah lelah memberikan dukungan dan doa.
8. Siswa-siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo yang telah terlibat secara aktif dalam proses penelitian.
9. Kawan-kawan kelas B Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta 2011 yang selalu membantu penulis khususnya Eva, Isma, Iyas, Tika, Fajarsih, Prajana, Fatma, dan Wiwit.
10. Sahabatku Fery Andryani, Tiara Rani Santoso, Nurul Azizah, Nurdiana Setyaningsih, Nuraini Desty, Nevi Anggraeni, Duhita Laksmi, Arsyian, dan Abdallah Mohideen serta semua pihak yang telah banyak membantu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan. Tugas Akhir Skripsi ini diharapkan menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 3 April 2018
Penulis,



Anisak Nur Falah
NIM 11108241111

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Pembelajaran PKn	11
1. Pengertian PKn	11
2. Tujuan PKn	12
3. Ruang lingkup pembelajaran PKn di SD	14
B. Hakikat Keaktifan Belajar	17
1. Pengertian Keaktifan Belajar	17
2. Faktor Pengaruh Keaktifan Belajar	18
3. Kriteria Keaktifan Belajar	19
C. Hakikat Pembelajaran Kooperatif	21
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	21
2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	23
3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif	24
4. Manfaat Pembelajaran Kooperatif	26
5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	29
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	29
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	30
D. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	32
E. Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe TGT untuk pada Pembelajaran PKn di SD	34
F. Penelitian yang Relevan	36

G. Kerangka Berpikir	38
H. Hipotesis Tindakan	40
I. Definisi Operasional Variabel	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Subjek dan Objek Penelitian	42
1. Subjek Penelitian	42
2. Objek Penelitian	43
D. Desain Penelitian	43
1. Penyusunan Rencana	46
2. Pelaksanaan dan Observasi	47
3. Refleksi	47
E. Teknik Pengumpulan Data	46
1. Observasi.....	46
2. Dokumentasi	46
F. Instrumen Penelitian	47
G. Validitas Instrumen	50
H. Teknik Analisis Data	50
I. Indikator Keberhasilan	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	53
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	53
2. Deskripsi Subjek Penelitian	54
3. Waktu Penelitian	55
B. Deskripsi Hasil Penelitian	56
1. Pengamatan Pra Tindakan	56
2. Penelitian Siklus I	59
a. Perencanaan	59
b. Pelaksanaan Tindakan	60
1) Tindakan 1.....	60
a) Kegiatan Awal	61
b) Kegiatan Inti	62
(1)Presentasi Kelas	62
(2)Tim	63
(3)Permainan Akademik	64
(4)Turnamen	64
(5)Penghargaan	66
c) Kegiatan Akhir	66
2) Tindakan 2.....	66
a) Kegiatan Awal	67
b) Kegiatan Inti	67
(1)Presentasi Kelas	67
(2)Tim	68

(3) Permainan Akademik	69
(4) Turnamen	69
(5) Penghargaan	71
c) Kegiatan Akhir	71
c. Hasil Pengamatan Siklus I	72
d. Refleksi	78
3. Penelitian Siklus II	80
a. Perencanaan	80
b. Pelaksanaan Tindakan	81
1) Tindakan 1	81
a) Kegiatan Awal	81
b) Kegiatan Inti	82
(1) Presentasi Kelas	82
(2) Tim	83
(3) Permainan Akademik	83
(4) Turnamen	84
(5) Penghargaan	84
c) Kegiatan Akhir	85
2) Tindakan 2	85
a) Kegiatan Awal	86
b) Kegiatan Inti	86
(1) Presentasi Kelas	86
(2) Tim	86
(3) Permainan Akademik	87
(4) Turnamen	87
(5) Penghargaan	88
c) Kegiatan Akhir	88
c. Hasil Pengamatan Siklus II	89
d. Refleksi	93
4. Analisis Data Hasil Observasi	94
C. Pembahasan	96
D. Keterbatasan Penelitian	103
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn kelas V	17
Tabel 2. Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dengan Kelompok Belajar Konvensional	25
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Keaktifan Siswa	48
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	49
Tabel 5. Kriteria Keberhasilan Keaktifan Belajar Siswa	51
Tabel 6. Daftar Inisial Siswa Kelas V SD Negeri Sukomulyo	55
Tabel 7. Rekapitulasi Skor Pra Tindakan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD N Sukomulyo pada Mata Pelajaran PKn	57
Tabel 8. Rekapitulasi Data Perolehan Skor Siklus I	74
Tabel 10. Permasalahan dan Upaya Perbaikan Pembelajaran pada Siklus I	79
Tabel 11. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus II	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Penempatan Meja Turnamen TGT	30
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir Penelitian.....	39
Gambar 3. Model Penelitian Tindakan Kemmis dan Mc. Taggart	43
Gambar 4. Peta Lokasi SD Negeri Sukomulyo	
Gambar 5. Diagram Persentase Keaktifan Belajar Pkn Pra Tindakan	58
Gambar 6. Diagram Persentase Keaktifan Belajar Siklus I	76
Gambar 7. Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus II	92
Gambar 8. Perbandingan Skor Rata-Rata Keaktifan Belajar PKn.....	94
Gambar 9. Perbandingan Peningkatan Persentase Keaktifan Belajar PKn...	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif TGT.....	109
Lampiran 2. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa	127
Lampiran 3. Rubrik Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa	128
Lampiran 4. Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Guru.....	131
Lampiran 5. Daftar Siswa Kelas V SD Negeri Sukomulyo.....	133
Lampiran 6. Rekapitulasi Perolehan Skor Pra Siklus	134
Lampiran 7. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus I Tindakan ke-1	135
Lampiran 8. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus I Tindakan ke-2	136
Lampiran 9. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus II Tindakan ke-1.....	137
Lampiran 10. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus II Tindakan ke-2.....	138
Lampiran 11. Tabel Perbandingan Persentase Keaktifan Belajar PKn per Tindakan	139
Lampiran 12. Data Keaktifan Siswa Per Aspek Indikator	140
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran PKn	141
Lampiran 14. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIP UNY.....	143
Lampiran 15. Lampiran. Surat Izin Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman.....	144
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	145

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan dalam rangka mempengaruhi individu supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pendidikan adalah kunci mengoptimalkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian akademik dan non akademik yang kreatif, unggul, berwawasan luas, dan berakhlak mulia. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3, dijelaskan bahwa: Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pencapaian tujuan pendidikan nasional dapat terwujud apabila bagian paling kecil dari satuan pendidikan yaitu siswa, mampu belajar dengan baik dalam proses pembelajaran. Belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca, dan meniru (Yamin, 2005: 99). Sedangkan pembelajaran menurut Kunandar (2010: 287) adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan

tingkah laku ke arah yang lebih baik. Jadi perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik adalah kunci keberhasilan belajar siswa yang ia peroleh dari proses pembelajaran.

Ciri-ciri pembelajaran menurut Kunandar (2010: 298) yaitu adanya kerjasama antar semua pihak, menekankan pemecahan masalah, bermuara pada keragaman konteks kehidupan siswa yang berbeda-beda, saling menunjang, menyenangkan, tidak membosankan, siswa aktif, siswa kritis, dan guru kreatif. Pembelajaran bukan hanya kegiatan pengajaran satu arah oleh guru, melainkan kolaborasi antara guru dengan siswa secara aktif menciptakan suasana yang menyenangkan melalui kegiatan-kegiatan yang bermakna sehingga mencapai tujuan dan keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai.

Isjoni (2012: 10) menyatakan bahwa keberhasilan proses pendidikan pada intinya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek produk dan aspek proses. Pada aspek produk, proses pembelajaran siswa dituntut untuk menguasai materi pelajaran minimal 75% dari target kurikulum yang harus dicapai. Adapun aspek proses, pendidikan harus memberikan bekal pengalaman kepada siswa untuk dapat menjalankan kehidupannya di masyarakat yang disebut pendidikan bermakna (*meaningful*). Oleh karena itu, siswa dinyatakan berhasil apabila ia menguasai setidaknya 75% materi pelajaran dan memperoleh pengalaman belajar secara aktif dan bermakna dalam proses pembelajarannya untuk dapat menjadi bagian dari masyarakat.

Peneliti telah melakukan wawancara dan observasi pada para siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas,.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para siswa, materi-materi dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sulit, banyak hafalan, dan banyak istilah-istilah baru yang tidak mudah dipahami. Berbagai hal sulit tersebut membuat para siswa malas, pasif, dan cepat merasa bosan tanpa adanya upaya untuk menunjukkan keaktifan belajarnya. Rata-rata siswa memiliki minat pada mata pelajaran yang memberikan kesempatan berkegiatan yang beragam bentuknya seperti pada mata pelajaran Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Bahasa Indonesia.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn lebih rendah dibandingkan pada mata pelajaran lainnya. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia, siswa tampak lebih antusias dan aktif dari awal sampai akhir proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa pada kedua mata pelajaran tersebut cukup tinggi. Sebagian besar siswa memerhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, menjawab dan mengajukan pertanyaan, mencatat penjelasan guru, membaca materi, mendengarkan dan memberikan tanggapan pendapat teman, berlatih menyelesaikan soal, dan mempresentasikan hasil diskusi. Sedangkan pada pembelajaran PKn, keaktifan belajar yang nampak hanyalah mendengarkan penjelasan guru, bertanya, menjawab secara lisan, dan mengerjakan soal.

Proses pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Sukomulyo dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru lebih banyak menjelaskan materi dan siswa mendengarkan. Terdapat siswa yang bertanya tetapi tidak terlalu sering. Perhatian siswa pada guru dan pembelajaran juga rendah. Sebagian kecil siswa ada yang melamun dan mengalihkan perhatian pada objek-

objek di luar materi pembelajaran. Keaktifan belajar secara lisan seperti bertanya, menanggapi, dan mengemukakan pendapat sangat rendah. Siswa tampak mudah bosan dan kurang bersemangat. Para siswa kembali bersemangat pada saat guru memberikan soal secara lisan dan para siswa menulis jawaban pada buku.

Pada awal kegiatan pembelajaran PKn, terlihat masih banyak siswa yang belum siap. Beberapa siswa ada yang masih mengobrol, bermain pulpen, dan juga bercanda dengan siswa lain. Guru langsung menjelaskan materi setelah membuka pelajaran. Siswa yang duduk jauh dari jangkauan guru terlihat mengalihkan perhatian pada hal-hal di luar pembelajaran. Kondisi kelas lebih tenang setelah guru meminta para siswa untuk membaca teks pada buku. Secara keseluruhan, keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri Sukomulyo masih rendah apabila dibandingkan pada mata pelajaran lainnya.

Informasi yang diperoleh dari guru, proses pembelajaran PKn di kelas V jarang menerapkan kegiatan pembelajaran kooperatif yang terstruktur dan sistematis. Kegiatan pembelajaran kooperatif yang jarang diterapkan itupun hanya sebatas kegiatan belajar kelompok yang dilakukan dengan cara konvensional dan sederhana, bukan pembelajaran kooperatif yang sistematis dan terencana contohnya seperti guru membentuk kelompok belajar bukan berdasarkan tingkat kemampuan masing-masing siswa akan tetapi siswa membentuk kelompoknya sendiri berdasarkan kedekatan dan lingkup pertemanan diantara para siswa. Pembagian kelompok tersebut dirasa kurang ideal karena tingkat kemampuan antara kelompok satu dengan lainnya berbeda. Tugas-tugas yang diberikan oleh guru sebagian besar dikerjakan secara individu oleh siswa. Padahal dalam

kegiatan pembelajaran kooperatif, memuat banyak kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa seperti diskusi, megemukakan pendapat, memberikan ide-ide, dan mempresentasikan hasil diskusi secara berkelompok.

Keaktifan belajar siswa merupakan hal penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Siswa adalah subyek dalam pembelajaran seharusnya aktif melalui kesadarannya sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru sangat vital dalam menciptakan kegiatan belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Hamalik (2008: 171) pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau aktivitas sendiri. Melalui kegiatan belajar sambil bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Kegiatan pembelajaran yang memuat keaktifan belajar tinggi tersebut diharapkan mampu mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki siswa serta dapat memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran yang kurang memunculkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Sukomulyo tersebut sangat memprihatinkan. Padahal PKn merupakan mata pelajaran yang memuat nilai-nilai, norma, pendidikan karakter dan bekal bagi siswa untuk hidup di masyarakat pada masa yang akan datang.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa, kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan

bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme. Sesuai dengan amanat pancasila dan Undang-undang Dasar 1945, maka mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang wajib dan penting dalam pembentuk Warga Negara Indonesia yang menjunjung tinggi nilai persatuan dan kesatuan bangsa.

Setiap jenjang pendidikan, mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi terdapat mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tak terkecuali pada jenjang pendidikan dasar yaitu di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan formal anak usia 6-12 tahun dimana para siswa pertama kali mengenal mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada rentang usia tersebut, nilai-nilai pancasila dan karakter akan lebih mudah diinternalisasi dengan berbagai macam pendekatan dan model pembelajaran yang tepat.

Misi PKn menurut Winataputra (2008: 1.2) adalah mengembangkan pendidikan demokrasi secara psiko-pedagogis dan sosio-andragogis berfungsi mengembangkan tiga karakteristik pokok warga negara yang demokratis, yakni *civic intelligence* atau kecerdasan warga negara, *civic responsibility* atau tanggung jawab warga negara, dan *civic participation* atau partisipasi warga negara. Lebih lanjut Bakry (2011: 3) menyatakan bahwa PKn adalah usaha sadar untuk

menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian demi tanah air Indonesia dan PKn bertujuan membentuk warga negara yang baik. Dengan demikian wujud kecintaan pada Negara Kesatuan Republik Indonesia harus dipupuk sejak usia dini sehingga mempererat persatuan dan kesatuan bangsa. Mata pelajaran PKn sangat penting bagi siswa-siswi sebagai bekal kehidupan bermasyarakat yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.

Berdasarkan fakta-fakta di lapangan yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn tersebut, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar PKn siswa di kelas V SD Negeri Sukomulyo. Salah satu model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) hingga saat ini masih belum pernah diterapkan di kelas V SD Negeri Sukomulyo.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) memuat berbagai kegiatan belajar yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam setiap aspek kegiatan pembelajaran. Slavin (2005: 14) menyatakan bahwa sebagian guru memilih TGT karena faktor menyenangkan dan kegiatannya meskipun TGT banyak kesamaan dinamika dengan *Student Teams Achievements Division* (STAD), bedanya hanya pada penggunaan permainan. Lebih lanjut, Slavin menjelaskan bahwa dalam TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan

dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam *game* temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadinya tanggung jawab individual. Pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa tetapi juga aspek afektif.

Keaktifan belajar PKn siswa diharapkan meningkat dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo sebagai berikut.

1. Rendahnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan guru Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V SD Negeri Sukomulyo kurang variatif dan hanya mengandalkan metode ekspositori, tanya jawab, dan penugasan.
3. Pembelajaran kooperatif yang selama ini diterapkan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo belum mengacu pada tipe-tipe model pembelajaran kooperatif yang sistematis, terstruktur dan terencana.

4. Belum pernah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo.

C. Batasan Masalah

Beberapa masalah yang teridentifikasi di atas, penelitian ini dibatasi pada rendahnya keaktifan belajar siswa dan belum pernah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. “Bagaimanakah meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) siswa di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang sudah dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo Kabupaten Sleman memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini adalah sebagai sarana untuk menerapkan ilmu dan pengetahuan yang telah dipelajari selama belajar di universitas.
- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

2. Bagi Siswa

- a. Memberikan pengalaman belajar secara langsung yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).
- b. Membantu siswa dalam memahami materi PKn dengan lebih mudah sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

3. Bagi Guru

- a. Menambah wawasan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran PKn yang lebih baik.
- b. Memotivasi guru untuk menciptakan pembelajaran PKn yang lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran PKn SD

1. Pengertian PKn

Istilah Pendidikan Kewarganegaraan berasal dari istilah Bahasa Inggris yaitu *civic education*. *Civic education* atau Pendidikan Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut (Susanto, 2016: 225). Sunarso dkk (2008: 1) berpendapat bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui Indonesia melalui koridor “*value-basic education*”.

Winarno (2013: 13) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara. Seiring dengan dinamika perkembangan kehidupan berbangsa dan bernegara yang ditandai oleh semakin terbukanya persaingan. Bakry (2011: 3) menyatakan bahwa PKn adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian demi tanah air Indonesia dan PKn bertujuan membentuk warga negara yang baik.

Susanto (2016: 227) menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan, pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan berdasarkan pendapat-pendapat di atas adalah suatu upaya dalam bentuk pembelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara dalam rangka penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara berdasarkan nilai-nilai kebangsaan dan persatuan.

2. Tujuan PKN

Dalam Lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dituliskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 (Winataputra, 2008: 1.15). Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Pendidikan Nasional (Fathurrohman & Wuryandari, 2011: 9) adalah untuk memberi kompetensi-kompetensi kepada siswa sebagai berikut.

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sementara itu, tujuan pendidikan kewarganegaraan menurut Bakry (2011:11-12) adalah membekali siswa untuk:

- a. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menghayati nilai-nilai filsafat bangsa dan negara.
- b. Berbudi pekerti yang luhur serta berdisiplin dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berjiwa nasionalisme yang kuat, mengutamakan persatuan dan kesatuan mengatasi kelompok dan seseorang.
- d. Bersikap profesional yang dijiwai oleh kesadaran bela negara serta sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.
- e. Aktif ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk kepentingan kemanusiaan, bangsa, dan negara.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn di SD

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Dasar yang terbaru dengan kurikulum 2013 mengacu pada Permendiknas Republik Indonesia No. 21 tahun 2016 sebagai berikut.

- a. Kandungan moral Pancasila dalam lambang Negara.
- b. Bentuk dan tujuan norma/kaidah dalam masyarakat.
- c. Semangat kebersamaan dalam keberagaman.
- d. Persatuan dan kesatuan bangsa.
- e. Makna simbol-simbol Pancasila dan lambang negara Indonesia.
- f. Hak, kewajiban, dan tanggung jawab warganegara.
- g. Makna keberagaman personal, sosial, dan kultural.
- h. Persatuan dan kesatuan.
- i. Moralitas sosial dan politik warga negara/pejabat negara, dan tokoh masyarakat.
- j. Nilai dan moral Pancasila.
- k. Hak, kewajiban, dan tanggung jawab warganegara.
- l. Keanekaragaman sosial dan budaya dan pentingnya kebersamaan.
- m. Nilai dan moral persatuan dan kesatuan bangsa.
- n. Moralitas terpuji dalam kehidupan sehari-hari

Penelitian ini menggunakan acuan Permendiknas Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006, Pendidikan Kewarganegaraan untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi delapan ruang lingkup pembelajaran sebagai berikut.

a. Persatuan dan Kesatuan Bangsa

Meliputi materi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

b. Norma, Hukum, dan Peraturan

Meliputi materi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

c. Hak Asasi Manusia

Meliputi materi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional Hak Asasi Manusia, pemajuan, penghormatan dan perlindungan Hak Asasi Manusia.

d. Kebutuhan Warga Negara

Meliputi materi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, dan persamaan kedudukan warga negara.

e. Konstitusi Negara

Meliputi materi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

f. Kekuasaan dan Politik

Meliputi materi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

g. Pancasila

Meliputi materi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

h. Globalisasi

Meliputi materi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Ruang lingkup tersebut kemudian dikembangkan ke dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang kemudian dijadikan guru sebagai acuan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran PKn berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006. Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006. Oleh karena itu, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan Permendiknas Republik Indonesia Nomor 22. Tahun 2006 yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn kelas V

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Memahami peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.	2.1 Menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.
	2.2 Memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah, seperti pajak, anti korupsi, lalu lintas, larangan merokok .

Pemilihan standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut berdasarkan penyesuaian materi dan waktu pembelajaran yang telah diteliti pada kuartal keempat semester gasal. Selain itu, materi dalam standar kompetensi tersebut sesuai apabila menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

B. Hakikat Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik (setidaknya 75%) terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam pembelajaran. Keaktifan belajar yang meliputi keaktifan fisik dan mental dapat memicu terjadinya perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan sosial siswa (Mulyasa, 2010: 256). Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna menuntut adanya keaktifan

siswa di dalam prosesnya. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika siswa berperan dalam pembelajaran seperti aktif bertanya kepada siswa maupun guru, mau berdiskusi kelompok dengan siswa lain, mampu menemukan masalah serta dapat memecahkan masalah tersebut, dan dapat menerapkan apa yang telah diperoleh untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapinya (Sudjana, 2009: 61).

Menurut pendapat Yamin (2007: 77) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis, dan dapat memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan belajar siswa tidak hanya ditandai dengan keaktifan siswa secara fisik namun juga keaktifan siswa secara mental.

Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini adalah keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam serangkaian aktivitas-aktivitas belajar yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Faktor-faktor Pengaruh Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor-faktor. Sudjana & Suwariyah (2010:5) mengatakan bahwa tinggi rendahnya keaktifan belajar tergantung pada tujuan instruksional, stimulasi guru, karakteristik bahan pengajaran (materi), minat dan perhatian belajar siswa, kemampuan belajar siswa, dan motivasi belajar siswa.

Lebih lanjut, Dimiyati & Mudjiono (2006: 238) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor intern yang ada pada diri siswa itu sendiri dan guru yang merupakan faktor ekstern. Faktor intern terdiri dari sikap,

motivasi, konsentrasi, mengolah, menyimpan, menggali, dan unjuk berprestasi. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari pengorganisasian belajar, bahan belajar dan sumber belajar, serta evaluasi belajar. Kedua pendapat di atas dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa meliputi faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang berupa minat dan perhatian, kemampuan belajar, motivasi belajar, sikap, motivasi, konsentrasi, mengolah, menyimpan, menggali, dan unjuk berprestasi dan juga faktor ekstern yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa berupa tujuan instruksional, stimulasi guru, karakteristik bahan pengajaran (materi), pengorganisasian belajar, bahan belajar dan sumber belajar, serta evaluasi belajar.

3. Kriteria Keaktifan Belajar

Bentuk keaktifan belajar siswa beraneka ragam, mulai dari kegiatan fisik yang dapat diamati dan kegiatan psikis yang susah diamati. Contoh kegiatan fisik berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih, keterampilan-keterampilan, dan lain sebagainya. Contoh kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan, dan kegiatan psikis yang lain (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 45).

Sedangkan menurut Ahmadi & Supriyono (2013: 132-137), menyebutkan beberapa aktivitas dalam belajar, yaitu: (a) mendengarkan; (b) memandang; (c) meraba, membau, dan mencicipi/mengecap; (d) menulis atau mencatat; (e) membaca; (f) membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi; (g)

mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan; (h) menyusun paper atau kertas kerja; (i) mengingat; (j) berpikir; dan (k) latihan atau praktek.

Secara terperinci, Paul B. Diedrich (Sardiman, 2014: 101) menggolongkan keaktifan ditinjau dari aktivitas belajar siswa sebagai berikut.

- a. Kegiatan visual (*visual activities*), yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. Kegiatan lisan (*oral activities*), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. Kegiatan mendengar (*listening activities*), sebagai contoh mendengarkan: uraian percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. Kegiatan menulis (*writing activities*), seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. Kegiatan menggambar (*drawing activities*), misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. Kegiatan motorik (*motor activities*), yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- g. Kegiatan mental (*mental activities*), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan-hubungan, mengambil keputusan.
- h. Kegiatan emosional (*emotional activities*), seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Mc. Keachie (Yamin, 2007: 77-78) menyebutkan aspek-aspek keaktifan siswa antara lain:

- a. Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran.
- b. Tekanan pada aspek afektif dalam belajar.
- c. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa.
- d. Kekompakkan kelas sebagai kelompok belajar.
- e. Kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa, dan kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam proses pembelajaran.
- f. Pemberian waktu untuk menanggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Sudjana (2006: 61) menuliskan kriteria keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya,
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah,
- c. Bertanya kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya,
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah,
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
- g. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis,
- h. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berbagai kriteria tentang keaktifan belajar yang telah dijabarkan oleh para ahli di atas, peneliti menggunakan gabungan kriteria keaktifan belajar siswa oleh Nana Sudjana dan Mc. Keachie untuk pengembangan indikator instrumen dalam penelitian ini. Kriteria keaktifan belajar siswa yang diamati yaitu: 1) keaktifan belajar siswa untuk bertanya dan selalu ingin tahu, (2) keaktifan dalam menjawab, menanggapi dan berpendapat, (3) keaktifan dalam kegiatan diskusi dan pemecahan masalah, dan (4) keaktifan dalam bekerja sama dalam grup maupun sebagai individu.

C. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran aktif di dalam kelas pada dasarnya terdiri dari dua macam yaitu pembelajaran non kolaboratif dan pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran non kolaboratif yaitu pembelajaran aktif secara individual dengan diimplementasikan dalam metode pemberian tugas secara mandiri. Pembelajaran

kolaboratif adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kerjasama, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif menurut Scott B. Watson (Warsono & Hariyanto, 2012: 160-161) adalah lingkungan belajar kelas yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam suatu kelompok kecil yang heterogen dan mengerjakan tugas-tugas akademiknya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Artz dan Newman (Huda, 2013: 32) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai kelompok kecil pembelajar/siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif menurut Eggen dan Kauchak (Trianto, 2010:58) merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Johnson dan Johnson (Warsono dan Hariyanto, 2012: 161) pembelajaran kooperatif adalah penerapan pembelajaran terhadap kelompok kecil sehingga para siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri serta memaksimalkan pembelajaran anggota kelompok yang lain.

Lebih khusus, Roger dkk (Huda, 2013: 29) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Beberapa definisi pembelajaran kooperatif oleh para pakar pendidikan di atas, maka pembelajaran kooperatif adalah aktivitas pembelajaran dalam kelompok kecil yang heterogen dimana para siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri serta memaksimalkan pembelajaran anggota kelompok yang lain untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Berdasarkan pendapat Johnson dan Johnson (Trianto, 2010: 57) bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.

Secara lebih rinci, Warsono & Hariyanto (2012: 164) menyebutkan pembelajaran kooperatif telah mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam hal:

- a. memberikan kesempatan kepada sesama siswa untuk saling berbagi informasi kognitif;
- b. memberi motivasi kepada siswa untuk mempelajari bahan pembelajaran dengan lebih baik;
- c. meyakinkan siswa untuk mampu membangun pengetahuan sendiri;
- d. memberikan masukan informatif;
- e. mengembangkan keterampilan sosial berkelompok yang diperlukan untuk berhasil di luar ruangan kelas, bahkan di luar sekolah;
- f. meningkatkan interaksi positif antar anggota yang berasal dari berbagai kultur yang berbeda serta kelompok sosial ekonomi yang berlainan; dan
- g. meningkatkan daya ingat siswa karena dalam pembelajaran kooperatif, siswa secara langsung dapat menerapkan kegiatan mengajar siswa yang lain (*teach others*).

3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Konsep utama dari pembelajaran kooperatif menurut Slavin (Trianto, 2010: 61-62) adalah sebagai berikut.

- a. Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.
- b. Tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok. Tanggung jawab ini terfokus dalam usaha untuk membantu yang lain dan memastikan setiap anggota kelompok telah siap menghadapi evaluasi tanpa bantuan yang lain.
- c. Kesempatan yang sama untuk sukses, bermakna bagi siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar para siswa sendiri. Hal ini memastikan bahwa siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah sama-sama tertantang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi semua anggota kelompok sangat bernilai.

Pembelajaran kooperatif merupakan penyempurnaan dari model-model pembelajaran terdahulu. Pembelajaran tersebut memiliki keunggulan-keunggulan yang membedakannya dengan pembelajaran konvensional. Adapun perbedaan antara pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran konvensional dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dengan Kelompok Belajar Konvensional

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Konvensional
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu, dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif.	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan.	Akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan anggota kelompok lainnya hanya “mendompleng” keberhasilan “pemborong”
Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang memberikan bantuan.	Kelompok belajar biasanya homogen
Pimpinan kelompok biasanya dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok.	Pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing.
Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, memercayai orang lain, dan mengelola konflik secara langsung diajarkan.	Keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan.
Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung, guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar-anggota kelompok.	Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.
Guru memerhatikan secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar	Guru sering tidak memerhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai)	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.

Killen (Trianto, 2010: 58-59)

Apabila mencermati tabel di atas, maka terlihat perbedaan dari berbagai aspek yang signifikan antara kelompok belajar kooperatif dengan kelompok belajar konvensional. Huda (2013: 67) telah merangkum hasil penelitian-penelitian terdahulu dan diketahui bahwa pembelajaran kooperatif dibandingkan dengan kelompok belajar kompetitif dan individualistik memberikan:

a. Hasil Pembelajaran yang Lebih Tinggi.

Hasil ini meliputi produktivitas belajar yang semakin meningkat, daya ingat yang lebih lama, motivasi intrinsik yang lebih besar, motivasi berprestasi yang semakin tinggi, dan kedisiplinan yang lebih stabil, dan berpikir dengan lebih kritis.

b. Relasi Antar Siswa yang Lebih Positif.

Relasi ini meliputi keterampilan bekerjasama yang semakin baik, kepedulian pada orang yang semakin meningkat, dukungan sosial dan akademik yang semakin besar, kohesivitas yang lebih stabil, dan sikap toleran akan perbedaan.

c. Kesehatan Psikologis yang Lebih Baik.

Kesehatan ini meliputi penyesuaian psikologis, perkembangan sosial, kekuatan ego, kompetensi sosial, harga diri, identitas diri, dan kemampuan menghadapi kesulitan dan tekanan.

4. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki manfaat tersendiri dan berbeda antara satu model dengan model-model lainnya. Model pembelajaran kooperatif juga memiliki berbagai manfaat tersendiri. Menurut beberapa ahli penerapan model

pembelajaran kooperatif di kelas memberikan banyak manfaat. Zamroni (Trianto, 2010: 57-58) manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. di samping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas di kalangan siswa. Dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas yang kuat.

Sadker dan Sadker (Huda, 2013: 66) menyatakan selain meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa, pembelajaran kooperatif juga memberikan manfaat-manfaat besar lain seperti berikut.

- a. Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi; hal ini khususnya berlaku bagi siswa-siswa SD untuk mata pelajaran matematika.
- b. Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga-diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar.
- c. Dengan pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada teman- temannya, dan di antara para siswa akan terbangun rasa ketergantungan yang positif (interpedensi positif) untuk proses belajar para siswa nanti.
- d. Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda-beda.

Secara lebih khusus, Spencer Kagan (Warsono & Hariyanto, 2012: 243-245) menjabarkan 17 keuntungan dari penerapan pembelajaran kooperatif antara lain sebagai berikut.

- a. Meningkatkan prestasi akademis siswa untuk berbagai bidang studi, berbagai tingkatan kelas secara konsisten.
- b. Meningkatkan saling pengertian dan persahabatan antar ras dan etnik secara signifikan.
- c. Meningkatkan rasa kepercayaan diri secara akademis dan sosial.

- d. Meningkatkan tumbuhnya empati siswa untuk memahami perasaan orang lain dan berempati terhadap yang dirasakan orang lain.
- e. Meningkatkan berbagai keterampilan sosial seperti mau mendengar, resolusi konflik, sabar untuk antri menunggu giliran, keterampilan kepemimpinan, serta keterampilan kerja sama dalam tim kerja.
- f. Mempererat hubungan sosial dimana para siswa merasa dapat diterima oleh sesama rekannya dengan baik, para siswa saling menyukai dan saling peduli.
- g. Iklim kelas menjadi lebih baik dengan meningkatnya kesukaan bersekolah, kesukaan asyik dalam kelas, kesukaan belajar, isi/kurikulum pembelajaran dan kesukaan terhadap guru.
- h. Meningkatkan inisiatif siswa dan tanggung jawab untuk memperoleh pencapaian yang baik dalam belajar, meningkatkan kontrol diri para siswa untuk tidak mengabaikan pembelajaran.
- i. Meningkatkan keterampilan untuk menerima perbedaan dan belajar untuk memahami serta bekerja dengan orang lain yang berbeda sama sekali dengan para siswa.
- j. Jalan menuju tahap pemikiran tingkat tinggi salah satunya adalah berinteraksi dengan sudut pandang orang lain melalui aktivitas sintesis.
- k. Meningkatkan tanggung jawab pribadi melalui kegiatan diskusi kelompok dimana setiap anggota kelompok dituntut untuk terlibat dan menyelam dalam-dalam kepada materi diskusi sebagai tanggung jawab pribadinya.
- l. Meningkatkan partisipasi secara setara dan adil misalnya dalam pelaksanaan struktur *think-pair-share*, setiap anggota memiliki waktu yang sama untuk mengutarakan gagasannya.
- m. Meningkatkan durasi partisipasi yang terbukti bahwa dalam pembelajaran kooperatif, persentase waktu yang digunakan untuk benar-benar belajar oleh setiap siswa meningkat.
- n. Memperbaiki orientasi sosial. Dalam pembelajaran kooperatif, para siswa tidak lagi melihat siswa lain sebagai penghalang tetapi sebagai mitra untuk mencapai keberhasilan. Para siswa paham bahwa kesuksesan anggota tim yang lain akan meningkatkan pencapaian probabilitas kesuksesannya sendiri.
- o. Memperbaiki orientasi pembelajaran. Sasaran pembelajaran siswa sekarang tidak lagi semata-mata untuk memperoleh nilai, tetapi demi kesenangan karena bekerja sama dalam tim, kepuasan karena menyelesaikan tugas yang menantang bersama-sama, dan merasa dihargai sebagai anggota kelompok dan warga kelas.
- p. Meningkatkan pengetahuan pribadi dan keterampilan perwujudan pribadi. Pengetahuan tentang diri pribadi siswa akan tumbuh dan berubah dan para siswa akan semakin menyadari potensi dirinya sendiri.
- q. Meningkatkan kecakapan sebagai pekerja (*workplace skills*) dimana siswa banyak belajar bagaimana saling bergantung secara positif dalam suatu tim.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament*

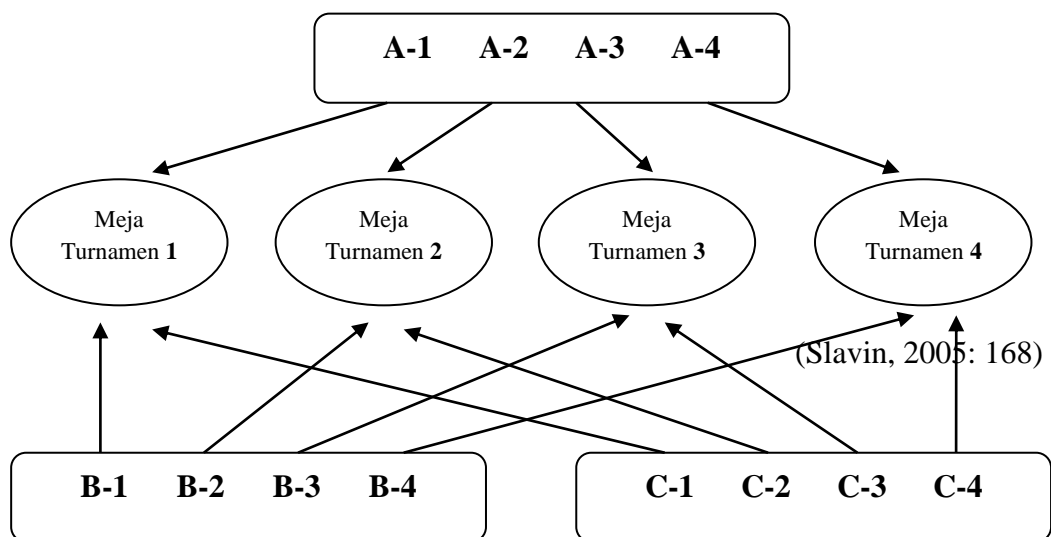
Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) atau jika dialih bahasakan ke dalam Bahasa Indonesia sebagai pertandingan permainan tim merupakan hasil pengembangan oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan *poin* untuk skor timnya (Trianto, 2010: 83). Menurut Warsono & Hariyanto (2012: 197) *Teams Game Tournament* (TGT) adalah suatu aktivitas yang mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim yang lain.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) membuat siswa menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena para siswa berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya (Huda, 2013: 117). Secara umum TGT sama saja dengan *Student Teams Achievements Division* (STAD) kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil timnya dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara (Slavin, 2005: 163). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) adalah aktivitas pembelajaran kooperatif dimana terdorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam

suatu tim yang memiliki komposisi kemampuan setara dan kompetitif terhadap tim lain untuk memperoleh tambahan *poin* untuk skor timnya.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Huda (2013:117) teknis pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) adalah: (1) Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi sehingga masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang comparable; (2) Komposisi tersebut dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah; (3) Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain; (4) Pengujian setiap anggota kelompok secara individual melalui *game* akademik; dan (5) Penentuan skor kelompok masing-masing dari hasil perolehan *game* tersebut.



Gambar 1. Penempatan Meja Turnamen TGT

Terdapat lima komponen pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (2005: 166-168) antara lain:

1) Presentasi Kelas

Materi dalam TGT diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Hal ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

2) Tim

Terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3) Permainan Akademik (*Game*)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

5) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata para siswa mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat para siswa.

D. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase yaitu masa-masa kelas rendah dan masa-masa kelas tinggi. Dalam penelitian ini difokuskan pada karakteristik siswa kelas tinggi. Adapun ciri-ciri khas anak masa kelas-kelas tinggi di Sekolah dasar menurut Izzaty dkk (2008: 116-117) adalah sebagai berikut.

1. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari,
2. Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis,
3. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus,
4. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah, dan
5. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama dan membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Perkembangan sosial anak usia sekolah dasar menurut Charlotte Buhler (Susanto, 2016: 74-75) adalah sebagai *sequence* dari perubahan yang berkesinambungan dalam perilaku individu untuk menjadi makhluk sosial yang dewasa. Proses perkembangan sosial berlangsung secara berirama. Pada masa anak sekolah masuk pada masa objektif, di mana perkembangan sosial pada anak-anak ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan

keluarga juga dia membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (*peer group*) atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas. Pada anak usia sekolah mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (*egocentric*) kepada sikap bekerja sama (*kooperatif*), dan sikap peduli atau mau memerhatikan kepentingan orang lain (*sociocentric*).

Havighurst (Susanto, 2016: 72) menyebutkan tugas-tugas perkembangan anak usia sekolah yaitu usia enam hingga dua belas tahun sebagai berikut.

1. Belajar keterampilan fisik untuk pertandingan biasa sehari-hari.
2. Membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sebagai organisme yang sedang tumbuh kembang.
3. Belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya.
4. Belajar peranan sosial yang sesuai sebagai pria atau wanita.
5. Mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari.
6. Mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai-nilai.
7. Mencapai kebebasan pribadi.
8. Mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial.

Berkaitan dengan penelitian ini, anak usia sekolah dasar khususnya kelas tinggi cenderung membentuk kelompok sebaya dalam bermain dan belajar. Untuk itu dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru harus dapat mengakomodasi kebutuhan siswa tersebut melalui model pembelajaran kooperatif sehingga siswa mampu menyesuaikan diri, bekerja sama, dan peduli dan memerhatikan kepentingan orang lain. Diharapkan tujuan dalam pembelajaran PKn yang syarat dengan nilai-nilai dapat terinternalisasi dengan baik melalui kegiatan pembelajaran kooperatif di kelas.

E. Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn di SD

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah diterapkan pada penelitian ini, menggunakan prosedur umum pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah disesuaikan dengan situasi lingkungan belajar para siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PKn dilakukan sebagai berikut.

1. Presentasi Kelas

Pembelajaran diawali dengan presentasi oleh guru dan perjanjian antara guru dengan para siswa untuk menyepakati skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru menyampaikan tujuan, materi sepenggal materi secara garis besar, dan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

2. Tim

Guru melakukan pembentukan kelompok yang telah ditetapkan dalam perencanaan sebelumnya. Guru membagi siswa dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan tingkat kemampuan siswa yaitu dalam satu kelompok ada siswa yang masuk kategori menonjol, rata-rata, dan yang lamban. Guru juga memperhatikan suku, ras, dan agama yang beragam dalam satu kelompok. Pembagian kelompok ideal tersebut mendorong siswa berperilaku pro-sosial untuk menyelesaikan tugas bersama dalam pembelajaran PKn.

Para siswa secara berkelompok mengerjakan tugas kelompok berupa pemecahan masalah melalui pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi peraturan perundang-undangan. Dalam kegiatan ini, siswa melakukan diskusi kelompok untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Para siswa diharapkan mencari jawaban pada sumber-sumber belajar yang tersedia misalnya pada buku pelajaran untuk didiskusikan bersama dalam kelompoknya. Saling membantu antara siswa dengan prestasi menonjol dengan siswa yang kurang menonjol untuk memahami konsep dan materi peraturan perundang-undangan.

3. Permainan Akademik (*Game*)

Masing-masing kelompok mengerjakan soal-soal akademik yang dapat berupa pertanyaan terbuka dan tertutup, teka-teki silang, mencari kata dan sebagainya. Guru mempersiapkan permainan yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Permainan di setiap pertemuan dibuat berbeda agar siswa senantiasa antusias dan tidak bosan.

4. Turnamen Kelas

Pada turnamen di dalam kelas, setiap kelompok mengirimkan satu perwakilannya dengan dipanggil oleh guru. Perwakilan setiap kelompok yang akan bertanding dalam satu meja turnamen adalah siswa-siswa yang memiliki kemampuan yang sama sehingga kekuatan antar kelompok seimbang. Turnamen yang dilakukan berupa kuis yang dibacakan oleh guru. Amplop berisi pertanyaan-pertanyaan telah disiapkan oleh guru. Siswa yang mampu menjawab kuis dengan benar akan mendapatkan skor yang akan diakumulasikan pada skor kelompok.

Tanggung jawab individu pada kelompok ditunjukkan dalam kegiatan kuis akademik.

5. Rekognisi Tim

Tahap rekognisi tim dimaksudkan untuk memberikan penghargaan pada setiap kelompok. Kelompok yang memiliki jumlah skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan, sedangkan kelompok dengan skor terendah memperoleh hukuman sesuai dengan kesepakatan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif secara individu, akan dilakukan tes evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Adanya permainan dalam model kooperatif tipe TGT membuat siswa antusias dan aktif untuk memperdalam konsep dalam pembelajaran PKn karena siswa dituntut untuk berhasil menghadapi kompetisi dalam permainan.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan peneliti membutuhkan rujukan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti berikut menjadi kajian dan pengembangan terhadap penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti. Penelitian ini merujuk pada hasil penelitian-penelitian sebagai berikut.

a) Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ain Maigina (2016) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pendidikan

Kewarganegaraan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sedayu Bantul” menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar PKN siswa.

Hasil observasi keaktifan siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu 36,7% siswa masuk kategori baik sedangkan data prestasi belajar siswa menunjukkan 53,3% siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 75. Pada siklus I, keaktifan siswa meningkat menjadi 67,7% pada pertemuan 1 dan 73,3% pada pertemuan 2. Prestasi belajar siswa pada akhir siklus 1 menunjukkan 76,6% siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus II, pembelajaran lebih dominan dari siklus sebelumnya dan menunjukkan 80% siswa telah memenuhi keberhasilan keaktifan siswa pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 seluruh siswa (100%) telah mencapai kriteria keaktifan yang diinginkan.

b) Penelitian oleh Aulia Perwiraningtyas (2015) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD N 1 Sribit Delanggu Klaten” menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sribit Delanggu Klaten yakni rata-rata keaktifan siswa adalah sebesar 33,56 dengan kategori cukup pada siklus I meningkat menjadi rata-rata 46,83 dengan kategori sangat baik pada siklus II.

c) Penelitian Marlin Lika Inga (2017) dengan judul “Penerapan Pendekatan Kooperatif Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran PKN Kelas VA SD Negeri 1 Blunyah Sewon Bantul” diperoleh

hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VA SD Negeri 1 Blunyah. Pada pra-siklus, indikator keberhasilan yang diperoleh siswa sebesar 21 %. Pada siklus I meningkat menjadi 58% dan pada siklus II meningkat menjadi 79% berkategori baik.

Hasil dari penelitian yang relevan di atas berfungsi untuk memperkuat kajian teori yang telah dituliskan sebelumnya sekaligus sebagai referensi dalam pembuatan penelitian ini. Oleh karena penelitian tentang pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran PKn di SD kelas V ini memiliki dasar yang kuat.

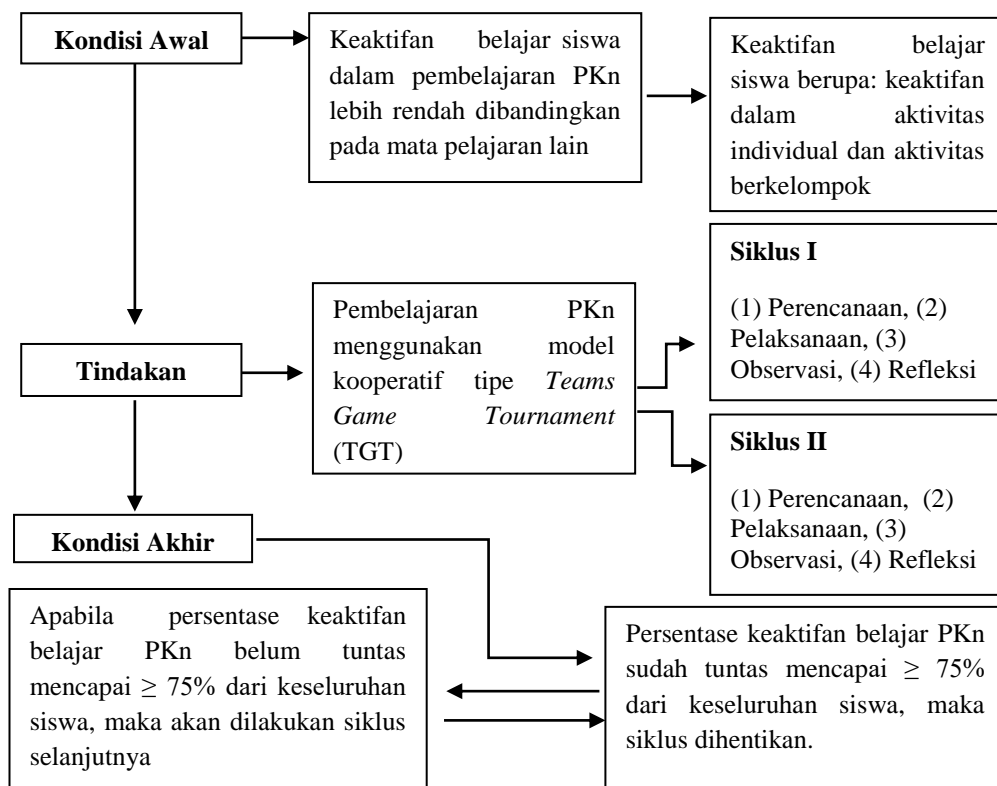
G. Kerangka Berpikir

Keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran pada tiga mata pelajaran yaitu pada IPA, Bahasa Indonesia, dan PKn menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa paling rendah pada pelajaran PKn. Perhatian siswa tidak terfokus pada kegiatan pembelajaran dan cenderung melakukan kegiatan lain di luar aktivitas pembelajaran.

Guru lebih banyak melakukan metode ceramah dan jarang diterapkannya pembelajaran kooperatif pada pelajaran PKn. Oleh karena itu perlu diterapkannya pembelajaran kooperatif yang sistematis, terstruktur, dan terencana. Pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai tipe, salah satunya adalah tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang merupakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk

belajar lebih aktif dan memunculkan keaktifan belajar melalui berbagai kegiatan di dalamnya. Setiap siswa saling berpengaruh dan bertanggung jawab di dalam kelompoknya sehingga tidak hanya aktivitas kognitif siswa tetapi juga memuat aktivitas afektif dan sosial.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai dengan karakteristik siswa SD yakni siswa yang mempunyai rentang usia 7-12 tahun dimana senang bermain secara berkelompok dan berpikir konkret. Melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa belajar secara berkelompok dan juga berkompetisi dengan kelompok lain. Untuk memperjelas kerangka berpikir dalam penelitian ini, maka dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Berpikir Penelitian

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo Sleman pada mata pelajaran PKn.

I. Definisi Operasional Variabel

1. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa adalah keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam serangkaian aktivitas-aktivitas belajar yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Kooperatif TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) adalah aktivitas pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim yang memiliki komposisi kemampuan yang setara dan kompetitif terhadap tim yang lain untuk memperoleh tambahan *poin* untuk skor timnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Pardjono dkk (2007: 12) penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelasnya. Sedangkan menurut Sanjaya (2011:26) penelitian tindakan kelas diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Lebih lanjut, Kusumah & Dwitagama (2010:90) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan; (2) melaksanakan; dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sejalan dengan pernyataan-pernyataan di atas, Kunandar (2013: 44) menyimpulkan tiga prinsip penelitian tindakan kelas, yakni: (1) adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu program atau kegiatan; (2) adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan melalui penelitian tindakan tersebut; dan (3) adanya tindakan (*treatment*) untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat dirangkum bahwa penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan melalui penelitian tindakan dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Kolaborasi tersebut memberikan hasil penelitian yang lebih bermakna dan meningkatkan bobot keilmiahannya.

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti bekerja sama dengan guru pengampu mata pelajaran PKn kelas V SD N Sukomulyo. Peneliti berperan sebagai observer sedangkan guru berperan sebagai pengajar. Kolaborasi antara peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran PKn bertujuan untuk mempermudah kegiatan observasi yang lebih teliti.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan di SD Negeri Sukomulyo yang terletak di Dusun Surirejo, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan November 2017 sampai dengan Januari 2018.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

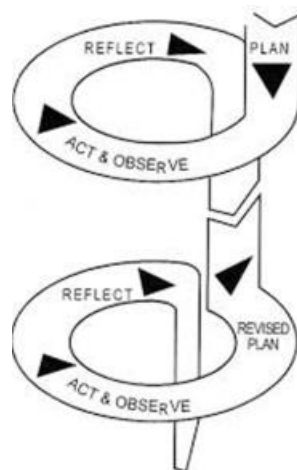
Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo Sleman tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Guru pengampu pembelajaran PKn kelas V yaitu Muhammad Duryat, S.Pd. sebagai kolaborator.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V pada pembelajaran PKn di SD Negeri Sukomulyo Sleman dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*).

D. Desain Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart dengan mengamati keaktifan siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Tujuan menggunakan desain penelitian model ini yaitu apabila dalam melaksanakan tindakan ditemukan adanya kekurangan maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai.



Keterangan:

Siklus I

1. Perencanaan
2. Tindakan dan Observasi
3. Refleksi

Siklus II

1. Perencanaan
2. Tindakan dan Observasi
3. Refleksi

(Pardjono dkk, 2007: 22)

Gambar 3. Model Penelitian Tindakan Kemmis dan Mc. Taggart

Dalam penelitian ini, siklus akan dihentikan apabila peneliti dan guru kelas telah sepakat bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn SD kelas V dapat

meningkatkan keaktifan siswa. Model penelitian tindakan Kemmis dan Mc. Taggart (Pardjono dkk, 2007: 22) ini menggunakan empat komponen penelitian tindakan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat komponen ini saling terkait antar siklus. Desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart tersebut terdiri dari langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data mengenai keaktifan siswa pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penyusunan Rencana

Tahap perencanaan meliputi penetapan fokus masalah hingga perencanaan tindakan. Langkah-langkah perencanaan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Penentuan Kompetensi Dasar yang digunakan dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas V semester 1 SD Negeri Sukomulyo oleh guru berkolaborasi dengan peneliti.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh guru berkolaborasi dengan peneliti sesuai dengan materi pelajaran yang telah ditetapkan dan disepakati pada pelajaran PKn. RPP disusun dengan menyesuaikan prosedur pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT.
- c. Mempersiapkan sarana, sumber belajar, dan alat bantu lain yang digunakan dalam proses pembelajaran PKn menggunakan model kooperatif tipe TGT.
- d. Peneliti bersama dengan guru menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi yang digunakan dalam pengamatan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn.

- e. Peneliti dan guru berdiskusi dan berlatih bersama mengenai model pembelajaran kooperatif TGT yang diterapkan dalam pembelajaran PKn.

2. Pelaksanaan dan Observasi

Tahap ini merupakan pelaksanaan dan penerapan isi dari rencana penelitian, yaitu dengan mengimplementasikan tindakan di kelas dan melakukan observasi secara bersamaan. Dalam pelaksanaannya guru berperan sebagai kolaborator adalah pihak yang memberikan tindakan di kelas dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PKn yang telah dijabarkan dalam Bab II. Sedangkan peneliti berperan sebagai pihak yang mengamati proses pembelajaran dan perubahan yang terjadi akibat tindakan yang diberikan.

Pada tahap pengamatan, peneliti berpedoman pada lembar observasi siswa dan guru yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu, peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi, tes, dokumentasi, dan lain-lain pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti dibantu oleh dua orang yang bertindak sebagai observer. Keberhasilan pelaksanaan tindakan dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti tersebut.

2. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis tindakan yang telah dilakukan tersebut secara menyeluruh. Berdasarkan data hasil observasi proses pembelajaran secara bersama-sama guru dan peneliti melakukan evaluasi guna menentukan

keputusan pada langkah selanjutnya. Hasil observasi pada siklus I terhadap siswa selama proses pembelajaran dianalisis kemudian dievaluasi.

Pelaksanaan refleksi berupa diskusi dan wawancara antara peneliti dengan guru kelas guna mengetahui ketercapaian tujuan penelitian. Apabila belum ada peningkatan keaktifan siswa secara signifikan dalam pembelajaran PKn dan tujuan penelitian belum tercapai, maka peneliti menyusun rencana tindakan untuk siklus II berdasarkan hasil evaluasi siklus I.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data-data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal akan yang diamati atau diteliti (Sanjaya, 2011: 86). Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati tindakan yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Syaodih, 2013: 221). Data yang diperoleh melalui proses dokumentasi yaitu berupa foto-foto saat proses pembelajaran, RPP, buku-buku yang relevan dalam proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan peneliti dalam pengambilan data adalah sebagai berikut.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan pada saat proses pembelajaran berlangsung, RPP, silabus, dan dokumen lain pendukung yang digunakan selama proses pembelajaran pada saat tindakan berlangsung. Dokumen RPP dibuat pada saat perencanaan berkolaborasi dengan guru pengampu mata pelajaran PKn.

2. Lembar Observasi

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen lembar observasi keaktifan belajar siswa dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Lembar observasi keaktifan belajar siswa menggunakan lembar pengamatan empat gradasi pilihan sedangkan lembar observasi guru menggunakan dua gradasi pilihan. Kisi-kisi lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah guru yang dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Belajar Siswa

No.	Indikator Keaktifan Belajar Siswa	Aspek Keaktifan Belajar Siswa yang Diamati	Nomor Item
1.	Kesadaran siswa untuk bertanya dan selalu ingin tahu	Siswa bertanya kepada guru maupun temannya berkaitan materi belajar yang sedang dipelajari	1
		Siswa mencari jawaban dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada	2
2.	Keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan, menanggapi dan berpendapat	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran	3
		Siswa menanggapi pendapat ataupun jawaban dari teman dan guru	4
		Siswa mengemukakan pendapat berkaitan dengan materi pembelajaran	5
3.	Menampilkan berbagai usaha dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan (mendiskusikan)	Siswa memanfaatkan sumber belajar yang dimilikinya untuk pemecahan masalah	6
		Siswa berdiskusi dengan teman/ anggota kelompok untuk memecahkan suatu masalah (soal-soal)	7
4.	Bekerja sama dalam kelompok	Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah dalam kelompoknya	8
		Tanggung jawab siswa pada kekompakan kelompok	9

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Aspek yang Diamati	Indikator Aktivitas Guru yang Diamati
Kegiatan Pendahuluan	Menyiapkan RPP
	Menyiapkan media
	Menyiapkan materi dan evaluasi pembelajaran
	Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama
	Melakukan apersepsi
	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
	Memberi penjelasan dan pengarahan kepada siswa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
Kegiatan Inti	Menjelaskan materi/topik pembelajaran dan membagi kelompok
	Membagikan amplop yang terdiri atas topik yang akan dibahas dalam kelompok
	Mengamati dan membimbing siswa saat melakukan diskusi bertanya
	Membimbing dan mendengarkan siswa yang melakukan presentasi di depan kelas
	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyanggah materi yang belum mereka mengerti dan paham baik guru maupun temannya
	Memberikan apresiasi (tepuk tangan/ pujian) pada siswa yang telah berani mengemukakan pendapatnya
	Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan memberikan tugas
Kegiatan Akhir	Memberikan soal evaluasi
	Menyimpulkan materi pembelajaran
	Menutup pelajaran dengan berdoa bersama

G. Validitas Instrumen

Instrumen penelitian harus divalidasi sebelum dilakukannya penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas ini, data dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria validitas. Pengujian validitas untuk instrumen lembar observasi keaktifan siswa dan lembar observasi kegiatan guru dalam penelitian ini menggunakan validitas isi.

Uji validitas dilakukan setelah butir instrumen disusun kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan pendapat ahli (*Expert Judgement*). Lembar observasi keaktifan belajar siswa dan lembar observasi kegiatan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada penelitian ini divalidasi oleh Fathurrohman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus ahli dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh bukti kepastian terjadi perbaikan, peningkatan atau perubahan dalam pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Sukomulyo Sleman. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Analisis data secara kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi. Analisis ini digunakan untuk membandingkan keaktifan siswa selama siklus.

Menurut Arikunto (2007: 268) analisis data yang digunakan dengan deskriptif kuantitatif dapat dilakukan dengan menganalisis persentase skor dan nilai. Skor yang diperoleh dari hasil observasi selama proses tindakan berlangsung

dihitung menggunakan rumus perhitungan skor keaktifan siswa. Rumus penghitungan skor keaktifan siswa adalah sebagai berikut.

$$SA = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan

SA : Skor Akhir Siswa

SP : Skor Perolehan Siswa

SM : Skor Maksimal

Arikunto (2010: 183) menyatakan bahwa kriteria yang diperoleh dari lembar observasi dengan empat pilihan dapat dikategorikan dalam empat kriteria yaitu sangat aktif, aktif, pasif, dan sangat pasif. Siswa yang termasuk dalam kriteria aktif dan sangat aktif dikatakan telah mencapai ketuntasan keaktifan belajar. Sedangkan siswa yang termasuk ke dalam kriteria pasif dan sangat pasif dikatakan belum tuntas dan harus ditingkatkan keaktifan belajarnya. Kriteria peningkatan keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

No	Rentang Skor	Kriteria
1.	76 -100	Sangat Aktif
2.	51 – 75	Aktif
3.	26 – 50	Pasif
4.	0 – 25	Sangat Pasif

I. Indikator Keberhasilan

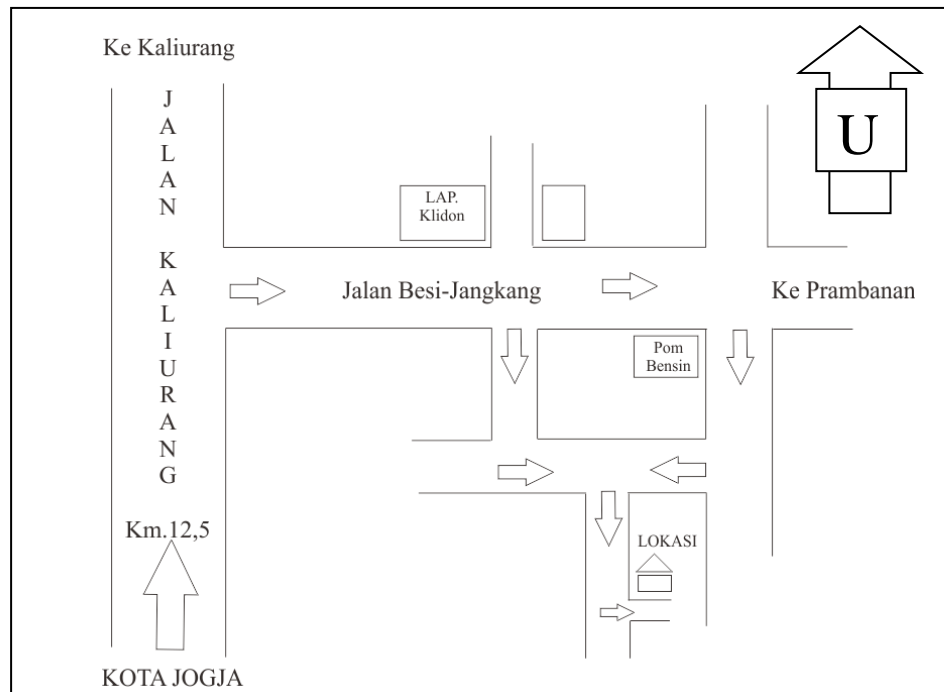
Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik (setidaknya 75%) terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam pembelajaran (Mulyasa, 2010: 256). Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran TGT mencapai kriteria yang telah ditentukan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% dari 21 siswa mencapai kategori aktif. Dengan demikian sedikitnya 16 siswa harus mencapai kategori aktif.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo yang terletak di Dusun Surirejo, Kelurahan Sukoharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini dikelilingi oleh pemukiman rumah penduduk dan areal persawahan yang masih produktif. SD Negeri Sukomulyo menghadap ke arah selatan yang berbatasan langsung dengan jalan menuju perkampungan penduduk, sedangkan sebelah barat dan utara berbatasan dengan sawah. Batas sebelah timur adalah perkampungan rumah penduduk.



Gambar 4. Peta Lokasi Sekolah Dasar Negeri Sukomulyo

Sekolah Dasar yang berdiri sejak tahun 1962 ini mengalami berbagai perubahan, mulai dari kondisi sarana prasarana yang sangat sederhana dan sampai saat ini telah memiliki gedung permanen. Terdapat 6 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang ibadah, 1 perpustakaan, 2 kamar mandi guru, 4 kamar mandi siswa, 1 kantin dan sebuah lapangan yang cukup luas. Pada tahun ajaran 2017/2018, SD Negeri Sukomulyo memiliki 6 rombongan belajar. Jumlah keseluruhan 125 siswa terdiri dari 64 siswa laki-laki dan 61 siswa perempuan. Terdapat 10 guru termasuk seorang Kepala Sekolah yang juga mengampu mata pelajaran PKn di kelas IV-VI. Ruang kelas V adalah tempat dilaksanakannya penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kelas V terletak di sisi sebelah timur menghadap ke barat. Sisi timur SD N Sukomulyo terdiri dari dua ruang kelas yang saling bersebelahan yakni kelas V dan VI. Fasilitas yang ada di ruang kelas V antara lain dua buah papan tulis yaitu blackboard dan whiteboard, meja dan kursi siswa, meja dan kursi guru, rak buku, 2 buah almari penyimpanan buku dan alat peraga, jam dinding, berbagai macam pajangan hasil karya siswa, dan alat-alat kebersihan.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah 21 siswa. Dari 21 siswa tersebut, siswa perempuan berjumlah tiga belas siswa sedangkan siswa laki-laki berjumlah delapan siswa. Berikut adalah daftar siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo.

Tabel 6. Daftar Inisial Siswa Kelas V SD Negeri Sukomulyo

No	Inisial Siswa	Jenis Kelamin
1	AM	L
2	AJ	L
3	AR	P
4	AT	P
5	AN	P
6	DS	L
7	FA	P
8	HN	P
9	HK	P
10	JM	L
11	KR	P
12	KM	P
13	KN	P
14	LK	P
15	MJ	L
16	MR	L
17	ND	P
18	SS	L
19	SI	P
20	WE	L
21	WA	P
Jumlah		21

3. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2017 sampai dengan Januari 2018 dengan rincian kegiatan sebagai berikut.

- a. Pra Tindakan : 7 November 2017
- b. Pelaksanaan Siklus I : 9 dan 13 November 2017
- c. Pelaksanaan Siklus II : 20 dan 27 November 2017

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pengamatan Pra Tindakan

Kegiatan pengambilan data pra tindakan dilaksanakan melalui kegiatan pengamatan pada siswa, guru dan proses pembelajaran. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui kondisi awal keaktifan belajar siswa sebelum dilakukan tindakan. Melalui kegiatan observasi pra tindakan, dapat diketahui perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas V SD Negeri Sukomulyo. Data observasi yang diperoleh selanjutnya digunakan untuk membandingkan peningkatan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan yang telah dilakukan pada hari Selasa 7 November 2017, kegiatan pembelajaran kelas V SD N Sukomulyo dilakukan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Secara umum para siswa belum tampak aktif. Hanya ada sebagian kecil siswa yang sudah aktif. Sebagian besar siswa lainnya kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran PKn. Berikut adalah data hasil pengamatan pra tindakan pada pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Sukomulyo.

Tabel 7. Rekapitulasi Skor Akhir Pra Tindakan Keaktifan Belajar PKN

Siswa Kelas V SD N Sukomulyo

No.	Siswa	Skor	Kriteria	Ketuntasan
1.	AM	38,89	P	Belum Tuntas
2.	AJ	25	SP	Belum Tuntas
3.	AR	63,89	A	Tuntas
4.	AT	55,56	A	Tuntas
5.	AN	52,78	A	Tuntas
6.	DS	47,22	P	Belum Tuntas
7.	FA	47,22	P	Belum Tuntas
8.	HN	47,22	P	Belum Tuntas
9.	HK	72,22	A	Tuntas
10.	JM	47,22	P	Belum Tuntas
11.	KR	61,11	A	Tuntas
12.	KM	44,44	P	Belum Tuntas
13.	KN	44,44	P	Belum Tuntas
14.	LK	50	P	Belum Tuntas
15.	MJ	25	SP	Tuntas
16.	MR	41,67	P	Belum Tuntas
17.	ND	50	P	Belum Tuntas
18.	SS	33,33	P	Belum Tuntas
19.	SI	72,22	A	Tuntas
20.	WE	47,22	P	Belum Tuntas
21.	WA	44,44	P	Belum Tuntas
Skor Rata-rata				48,15
Skor Terendah				25
Skor Tertinggi				72,22
Tuntas				6 (28,57%)
Belum Tuntas				15 (71,43%)

Keterangan

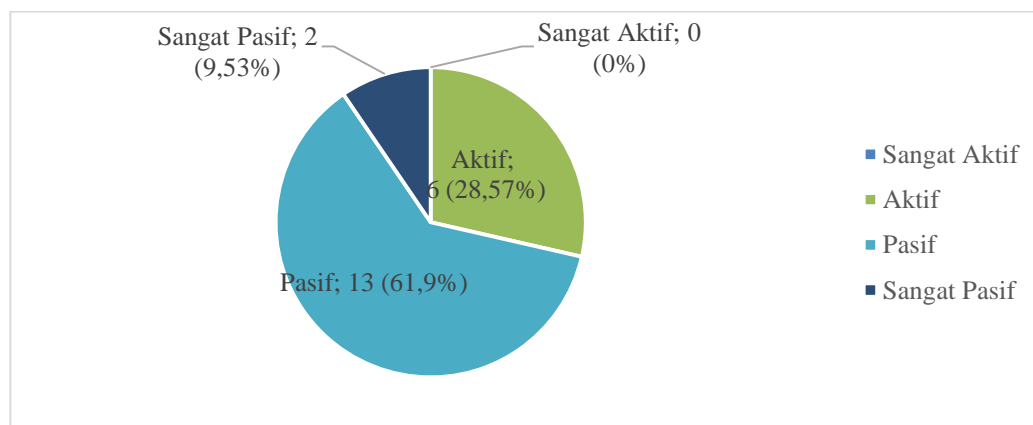
SA : Sangat Aktif

P : Pasif

A : Aktif

SP : Sangat Pasif

Data tabel di atas adalah perhitungan perolehan skor setiap siswa sebelum diterapkannya tindakan. Skor rata-rata kelas adalah 48,15 sedangkan skor terendah dan tertinggi masing-masing adalah 25 dan 72,22. Persentase keaktifan belajar PKn tergolong masih rendah yakni hanya sebesar 28,57%, dengan kata lain hanya 6 siswa yang mencapai ketuntasan keaktifan belajar. Sejumlah 15 siswa (71,43%) belum mencapai keaktifan belajar yang diinginkan. Berikut adalah diagram persentase keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo sebelum tindakan.



Gambar 5. Diagram Persentase Keaktifan Belajar Pkn Pra Tindakan

Berdasarkan diagram di atas, sebanyak dua siswa (9,53%) masuk dalam kategori sangat pasif. Siswa yang termasuk dalam kategori pasif berjumlah 13 siswa (61,9%). Siswa yang termasuk dalam kategori aktif berjumlah enam siswa (28,57%) dan tidak ada siswa yang masuk dalam katgori sangat aktif. Secara keseluruhan, persentase keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo adalah 28,57%. Jumlah siswa yang berhasil tuntas masih jauh di bawah kriteria keberhasilan minimal. Adapun kriteria keberhasilan minimal adalah 75% atau sedikitnya harus ada 16 dari 21 siswa mencapai kriteria aktif.

Data-data hasil observasi pra tindakan di atas menunjukkan bahwa mayoritas siswa masuk dalam kategori siswa pasif. Oleh karena itu perlu dilakukannya tindakan peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil observasi pra tindakan tersebut juga digunakan sebagai bahan diskusi peneliti dengan guru dalam upaya peningkatan keaktifan belajar siswa.

2. Penelitian Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan dalam dua kali tindakan. Pelaksanaan pembelajaran siklus I tindakan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 9 November 2017. Sedangkan pelaksanaan tindakan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 13 November 2017. Materi pokok yang disampaikan pada siklus I yaitu pengertian peraturan perundang-undangan.

a. Perencanaan

Setiap pelaksanaan tindakan diawali dengan perencanaan. Tahap perencanaan berisi strategi pelaksanaan tindakan penelitian. Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan metode pembelajaran yang sesuai pelaksanaan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT).
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKn dengan materi peraturan perundang-undangan sesuai KD 2.1 menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah (lihat lampiran).

- 3) Membuat daftar kelompok heterogen sesuai dengan kaidah pembagian tim model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- 4) Membuat lembar observasi ketercapaian pembelajaran TGT guru dan lembar observasi keaktifan siswa.
- 5) Mempersiapkan lembar kerja kelompok (LKK) sebagai permainan akademik.
- 6) Membuat soal turnamen beserta kunci jawabannya dan lembar skor turnamen.
- 7) Membuat soal evaluasi sesuai dengan KD dan materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali tindakan.

Berikut adalah pembahasan tentang pelaksanaan tindakan siklus I.

1) Tindakan 1

Pelaksanaan tindakan pertama pada hari Kamis, 9 November 2017 pukul 07.35-09.00 Waktu Indonesia Barat (WIB). Materi yang disampaikan dalam tindakan pertama ini adalah tentang pengertian peraturan. Ketika guru dan peneliti masuk kelas, siswa baru saja selesai membersihkan kelas. Suasana kelas belum kondusif karena sebagian siswa masih sibuk menyiapkan tempat belajar sambil bercakap-cakap dengan teman-temannya. Dalam pelaksanaan penelitian ini, guru berperan sebagai pengamat sedangkan yang bertindak sebagai pengajar PKn adalah peneliti. Hal ini dikarenakan guru belum pernah menerapkan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Tindakan pertama siklus I ini peneliti mensimulasikan langkah-langkah pembelajaran kooperatif TGT agar dapat diamati dan dipelajari oleh guru PKn.

Peneliti dibantu oleh dua orang observer yang bertugas mengamati keaktifan siswa dan ketercapaian pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu, observer bertugas untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran pada tindakan pertama ini mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, berkolaborasi dengan guru PKn. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I tindakan 1 di kelas V SD Negeri Sukomulyo adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengucapkan salam. Guru memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperkenalkan diri dan memperkenalkan dua orang observer. Peneliti memperkenalkan diri beserta kedua observer dan menyampaikan maksud dan tujuan peneliti datang di kelas V pada mata pelajaran PKn. Setiap siswa diminta untuk mengenakan mahkota nomor absen yang telah disiapkan peneliti untuk mempermudah para observer dalam mengamati setiap siswa.

Guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa dilanjutkan dengan menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya bersama-sama setelah seluruh siswa mengenakan mahkota nomor absen dan telah siap memulai pelajaran. Lalu guru menanyakan kabar kepada semua siswa dan menanyakan apakah semua siswa hadir. Pada pertemuan tersebut, seluruh siswa kelas V hadir tanpa ada yang absen. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa, “Siapa yang tadi pagi sarapan di rumah?”. Para siswa mengangkat tangannya sambil menjawab “Saya,

Bu!” dengan bersahutan sehingga suasana kelas menjadi ramai. “Saat kalian sedang makan, adakah peraturan dan bagaimana peraturan cara makan yang benar?”. Para siswa menjawab jika makan harus duduk, tidak boleh berdiri, mengambil makanan menggunakan tangan kanan, tidak boleh berbicara dan bersuara saat makan, berdoa terlebih dahulu, harus menghabiskan makanan, dan sebagainya.

Selanjutnya guru mengkonfirmasi jawaban siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Secara singkat, guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT yang akan diterapkan dan memotivasi siswa untuk aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran karena pada akhir pembelajaran, tim terbaik akan mendapatkan penghargaan.

b) Kegiatan Inti

(1) Presentasi Kelas

Guru menjelaskan materi tentang pengertian peraturan dimulai dari peraturan dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di sekolah, dan di masyarakat. Dalam presentasi tersebut, guru lebih banyak bertanya untuk mendorong siswa untuk mencoba menjawab. Bersama-sama dengan para siswa, guru membuat definisi apa itu peraturan, setelah sepakat maka guru menuliskan pada papan tulis untuk dicatat para siswa.

Guru lebih banyak bertanya apa saja peraturan yang ada di rumah, di sekolah, dan di masyarakat kepada siswa. Siswa menjawabnya dan guru menuliskan jawaban yang benar pada papan tulis untuk. Guru menjelaskan bahwa

peraturan merupakan hasil dari norma-norma yang berlaku di masyarakat yaitu norma agama, kesopanan, kesusilaan, dan hukum. Materi tersebut pernah dipelajari para siswa saat masih di kelas IV, sehingga guru hanya menjelaskan sedikit saja hanya untuk memancing ingatan para siswa tentang norma-norma masyarakat beserta contohnya.

(2) Tim

Pembentukan kelompok telah dilakukan pada kegiatan perencanaan oleh peneliti bersama dengan guru sesuai dengan kaidah pembentukan tim TGT yaitu secara pembentukan kelompok secara homogen. Dengan menggunakan data nilai ujian tengah semester, pembagian anggota kelompok dilakukan dengan setiap kelompok terdiri dari siswa berprestasi akademik beragam. Jenis kelamin para siswa juga dipertimbangkan. Jumlah siswa perempuan lebih banyak yaitu tiga belas siswa dengan siswa laki-laki berjumlah delapan siswa. Peneliti mengkategorikan menjadi 4 yaitu siswa dengan prestasi sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Dari 20 siswa kelas V, dibentuk 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 siswa dari empat kategori tersebut kecuali satu kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Selain itu tiga kelompok terdiri dari 2 siswa laki-laki dan dua kelompok terdiri dari satu siswa laki-laki.

Pembagian kelompok yang demikian menimbulkan pertanyaan bagi para siswa. Para siswa menginginkan untuk membentuk kelompok sesuai keinginan para siswa seperti pembagian kelompok sebelum penerapan TGT. Para siswa mengerti dan menerimanya setelah dijelaskan bahwa pembentukan kelompok sudah final dan tidak dapat dirubah. Hal tersebut dikarenakan para siswa terbiasa

dibebaskan dalam membentuk kelompok. Sekali lagi guru mengingatkan agar setiap anggota kelompok aktif dalam semua kegiatan karena pada akhir pembelajaran, tim terbaik akan mendapatkan penghargaan.

Kelima kelompok yang telah dibentuk diberi nama kelompok anti korupsi, suka menolong, gotong royong, cinta kasih, dan tenggang rasa. Selanjutnya para siswa berkumpul sesuai kelompoknya untuk bersiap belajar dalam kelompok.

(3) Permainan Akademik (*Game*)

Kegiatan permainan akademik dilakukan setelah kelompok terbentuk. Dalam kegiatan ini, setiap siswa akan memperlihatkan kerjasama tim sehingga keaktifan siswa dapat diamati dengan mudah. Pada pelaksanaan permainan siklus I tindakan pertama ini, permainan diberikan dalam bentuk soal-soal untuk dikerjakan bersama-sama oleh setiap anggota kelompok. Kelompok yang paling cepat dan benar dalam menjawab soal-soal akan mendapatkan skor tambahan di luar skor turnamen. Soal yang diberikan adalah mengenai materi pengertian peraturan, contoh peraturan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat serta norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Terdapat kelompok-kelompok yang kompak dimana setiap anggotanya bekerjasama menyelesaikan soal dengan cara berdiskusi. Walaupun demikian masih ada beberapa kelompok yang anggotanya tidak membantu sama sekali dalam menyelesaikan soal.

(4) Turnamen

Kegiatan turnamen dilakukan dengan memanggil perwakilan seorang anggota kelompok. Siswa yang mengikuti turnamen adalah para siswa yang

memiliki kemampuan akademik yang setara. Turnamen dilakukan melalui kegiatan kuis akademik. Aturan kuisnya yaitu bagi siswa yang mengangkat tangan pertama kali sambil mengucapkan kata kunci yakni nama kelompoknya masing-masing diperbolehkan menjawab setelah guru selesai membacakan sebuah pertanyaan. Kelompok lain dipersilahkan menjawab apabila jawaban kelompoknya salah. Guru akan bertanya pada penonton di belakang lalu mengkonfirmasi jawaban yang tepat setelah tiga kali jawaban belum ada yang tepat. Pertanyaan tersebut dianggap gugur dan tidak ada kelompok yang memperoleh skor. Skor yang diperoleh setiap kali jawaban benar adalah 10 tanpa adanya pengurangan skor apabila jawaban siswa salah.

Terdapat 4 kali putaran kuis. Setiap putaran adalah terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Setiap anggota kelompok memperoleh kesempatan dalam turnamen untuk mewakili kelompoknya. Dalam satu kali putaran disediakan 2 pertanyaan. Peserta turnamen berbeda setiap putarannya. Guru memanggil nama siswa untuk maju mewakili kelompoknya. Untuk putaran keempat, kelompok yang memiliki anggota 5 siswa mengirim 2 anggotanya untuk masing-masing berpartisipasi dalam menjawab satu pertanyaan.

Pada saat turnamen berlangsung, terdapat satu siswa laki-laki yang menangis dan tidak mau mewakili kelompoknya mengikuti kuis karena ada konflik dengan sesama anggota. Oleh karena itu, giliran siswa tersebut mengikuti turnamen diganti oleh siswa lain dalam satu kelompok yang kemampuannya setara.

(5) Rekognisi Tim (Pengakuan dan Penghargaan Kelompok)

Pada tahap akhir turnamen, guru bersama dengan siswa menghitung skor perolehan akhir. Terdapat tiga tim terbaik yang akan memperoleh penghargaan. Kelompok gotong royong menempati posisi pertama dengan perolehan 50 skor, kelompok suka menolong menempati posisi kedua dengan perolehan 40 skor, dan 2 kelompok yaitu anti korupsi bersama cinta kasih memperoleh posisi ketiga dengan 30 skor. Kelompok tenggang rasa berada pada posisi akhir dengan 10 skor. Kelompok yang memperoleh posisi pertama hingga ketiga memperoleh penghargaan berupa stiker bergambar pahlawan disertai kata-kata mutiara untuk memotivasi para siswa.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir pembelajaran guru bersama dengan murid membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. Guru bertanya apakah ada yang belum dimengerti. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran PKn dengan memberikan motivasi agar siswa giat belajar dan diakhiri dengan mengucapkan salam setelah tidak ada siswa yang bertanya dan waktu sudah memasuki pukul 9 yaitu waktu untuk kegiatan Sholat Dhuha.

2) Tindakan 2

Tindakan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 13 November 2017 pada pukul 07.30-09.00 Waktu Indonesia Barat (WIB). Materi yang disampaikan dalam tindakan kedua ini adalah tentang tingkatan peraturan perundang-undangan. Peneliti masih bertindak sebagai pengajar berkolaborasi dengan guru PKn.

Dua orang observer membantu peneliti dalam mengamati kegiatan pembelajaran pada tindakan kedua siklus I. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tindakan kedua masih sama seperti pada tindakan sebelumnya. Adapun langkah-langkah pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tindakan kedua siklus I adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, berdoa, dan menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya. Dilanjutkan dengan pemasangan mahkota nomor absen pada setiap siswa. Para siswa duduk tenang di bangkunya masing-masing lalu guru bertanya tentang pelajaran yang sebelumnya. Beberapa siswa menjawab bahwa materi sebelumnya adalah tentang pengertian peraturan yang terdiri dari perintah, larangan, dan anjuran serta norma-norma yang berlaku di masyarakat. Guru mengonfirmasi jawaban siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada tindakan kedua, siklus I yaitu tentang tingkatan peraturan perundang-undangan. Kegiatan awal ini berlangsung selama 5 menit.

b) Kegiatan Inti

(1) Presentasi Kelas

Guru menjelaskan tingkatan peraturan perundang-undangan dengan menjelaskan bahwa Undang-undang Dasar 1945 (UUD 1945) adalah dasar dari semua peraturan perundang-undangan dengan Pancasila sebagai sumber dari segala sumber hukum di Indonesia. Guru membuat bagan di papan tulis tentang tingkatan peraturan perundang-undangan di Indonesia, pembuat dan yang

mengesahkan peraturan, tujuan dibuatnya peraturan perundang-undangan, dan juga ruang lingkup berlakunya suatu peraturan perundang-undangan mulai dari peraturan tertinggi yaitu Undang-undang Dasar 1945 (UUD 1945), Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat (TAP MPR), Undang-undang (UU), Peraturan Pemerintah pengganti Undang-undang (Perpu), Peraturan Pemerintah (PP), Peraturan Presiden (Perpres), dan Peraturan Daerah (Perda).

Guru selalu mengingatkan agar siswa bertanya kapanpun apabila masih belum memahami materi karena hanya sedikit siswa yang bertanya, maka guru bertanya kepada siswa untuk menggali keaktifan setiap siswa. Selain itu, guru juga mengingatkan siswa bahwa mencatat materi yang guru jelaskan dan tuliskan di papan tulis adalah kesadaran diri para siswa masing-masing. Guru tidak akan memaksa untuk mencatat. Sebagian besar siswa menyimak penjelasan guru sambil mencatatnya setelah diperingatkan guru. Kegiatan presentasi kelas ini berlangsung selama 35 menit.

(2) Tim

Kelompok belajar yang direncanakan tidak berubah pada tindakan kedua ini terpaksa dirombak. Hal tersebut dikarenakan adanya konflik pada salah satu kelompok pada tindakan sebelumnya. Selain itu, beberapa siswa menyatakan tidak menyukai anggota kelompok sebelumnya.

Pembentukan kelompok sama seperti sebelumnya yaitu dalam satu kelas dibagi menjadi 5 kelompok yang mana empat kelompok terdiri dari 4 siswa dan satu kelompok terdiri dari 5 siswa. Nama-nama kelompok pada tindakan kedua kali ini menggunakan nama-nama jabatan pembuat kebijakan antara lain presiden,

gubernur, Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR), Dewan Perwakilan Rakyat (DPR), dan Dewan Perwakilan Daerah (DPD). Kelompok yang terbentuk adalah kelompok heterogen yaitu dalam satu kelompok terdiri dari bermacam-macam siswa yang memiliki prestasi akademik yang berbeda. Selain itu setiap kelompok terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan.

(3) Permainan Akademik (*Game*)

Guru membagikan lembar permainan kepada setiap kelompok. Pada lembar tersebut sudah tertulis nama dan anggota kelompok. Ketua kelompok yang dipanggil oleh guru bertugas mengumpulkan anggotanya. Kali ini para siswa sangat antusias dan bersemangat untuk menyelesaikan permainan.

Bentuk permainan pada tindakan kedua adalah mencari kata istilah peraturan perundang-undangan dalam susunan huruf-huruf acak. Para siswa harus mencari pengertian dan keterangan-keterangan yang berkaitan dengan istilah tersebut setelah menemukan kata istilah yang dimaksud.

Siswa tampak lebih antusias dibandingkan pada permainan sebelumnya. Para siswa memanfaatkan buku teks dan buku catatan untuk mencari informasi tentang istilah tersebut. Diskusi aktif diantara anggota kelompok sudah terlihat pada semua kelompok walaupun masih ada beberapa siswa yang pasif.

(4) Turnamen

Turnamen pada tindakan ini adalah kuis akademik, sama seperti pada turnamen tindakan pertama. Siswa yang mengikuti turnamen adalah para siswa yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Aturan turnamen masih sama seperti sebelumnya yaitu setelah guru selesai membacakan sebuah pertanyaan,

siswa yang mengangkat tangan pertama kali sambil mengucapkan kata kunci yakni nama kelompoknya masing-masing dipersilakan menjawab, apabila jawabannya salah maka kelompok lain dipersilahkan menjawab dengan terlebih dahulu mengucapkan kata kunci kelompoknya. Guru akan bertanya pada penonton di belakang lalu mengkonfirmasi jawaban yang tepat apabila tiga kali jawaban belum ada yang tepat. Pertanyaan tersebut dianggap gugur dan tidak ada kelompok yang memperoleh skor. Skor yang diperoleh setiap kali jawaban benar adalah sepuluh tanpa adanya pengurangan skor apabila jawaban siswa salah.

Terdapat empat kali putaran kuis. Setiap putaran adalah terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Tiap-tiap anggota kelompok memperoleh kesempatan dalam turnamen untuk mewakili kelompoknya. Dalam satu kali putaran disediakan dua pertanyaan. Peserta turnamen berbeda setiap putarannya. Guru memanggil nama siswa untuk maju mewakili kelompoknya. Untuk putaran keempat, kelompok yang memiliki anggota lima siswa mengirim dua anggotanya untuk masing-masing berpartisipasi dalam menjawab satu pertanyaan.

Pelaksanaan kuis akademik membuat kegiatan berlangsung meriah. Guru kesulitan menunjuk siswa yang mengangkat tangan sambil mengucapkan kata kunci. Siswa-siswa yang dibelakang berteriak-teriak tidak mau mengalah bahwa perwakilan kelompoknyalah yang pertama mengangkat tangan. Guru meminta observer untuk menentukan siswa mana yang pertama kali mengangkat tangan. Ada satu kelompok yang perwakilannya selalu pertama mengangkat tangan dan menjawab benar. Kelompok lain tidak terima dan menuduh guru tidak adil.

Beberapa siswa tidak mau melanjutkan turnamen. Para siswa yang memprotes akhirnya mengerti dan mau mengikuti turnamen kembali setelah guru membujuk dan menjelaskan bahwa guru tidak memihak kelompok tertentu. Terdapat juga pelanggaran yaitu siswa maju ke depan kelas mencoba membantu temannya menjawab. Guru mengatakan bahwa kelompok yang curang akan dikurangi nilainya

(5) Rekognisi Tim (Pengakuan dan Penghargaan Kelompok)

Turnamen dimenangkan oleh kelompok Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR) dengan memperoleh skor 60, pemenang kedua adalah kelompok presiden dengan memperoleh skor 40, dan pemenang ketiga adalah kelompok Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) dengan memperoleh 20 skor dengan kelompok lain mendapat masing-masing 10 skor dan terdapat satu kelompok yang tidak memperoleh skor sama sekali. Persebaran skor kumulatif kelompok masih kurang kompetitif. Perolehan skor tertinggi dengan skor terendah jaraknya cukup jauh. Pemberian hadiah dilakukan dengan memanggil perwakilan kelompok untuk maju ke depan kelas. Hadiah turnamen sama dengan hadiah sebelumnya yaitu *sticker* kata-kata mutiara.

c) Kegiatan akhir

Siswa mengerjakan soal evaluasi pelajaran pada tindakan pertama dan kedua terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran berakhir. Guru bertanya apakah ada hal-hal yang ingin ditanyakan siswa setelah selesai mengerjakan soal evaluasi. Siswa tidak bertanya sama sekali. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan. Ketua kelas diminta guru untuk memimpin doa penutup.

Guru memberikan motivasi pada siswa untuk senantiasa giat belajar dilanjutkan dengan mengucapkan salam dan mempersilakan siswa untuk istirahat .

c. Hasil Pengamatan Siklus I

Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berlangsung. Peneliti dibantu oleh dua orang observer melakukan pengamatan pada setiap aktivitas siswa dan guru menggunakan acuan lembar observasi yang telah disusun. Lembar observasi tersebut berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa (lihat lampiran) dan lembar observasi aktivitas mengajar guru (lihat lampiran). Selain lembar observasi, peneliti juga membuat catatan-catatan penting yang menggambarkan aktivitas pembelajaran pada siklus I.

1) Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa

Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada tindakan pertama dan kedua siklus I ini berjalan dengan lancar. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT. Walaupun demikian, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Berikut adalah hal-hal yang menjadi catatan penting pada pengamatan siklus I.

- a) Kegiatan pembelajaran secara keseluruhan berlangsung dengan lancar tetapi masih ada kendala-kendala yang dihadapi guru dan juga para siswa.
- b) Para siswa terlihat antusias pada tahap permainan dan turnamen akan tetapi masih kurang antusias dalam mengemukakan pendapat secara individu pada saat presentasi kelas berlangsung.

c) Terdapat beberapa siswa yang sulit diatur dan tidak memperhatikan guru.

Para siswa tersebut sibuk dengan kegiatan lain di luar kegiatan pembelajaran.

d) Sebagian siswa masih belum paham mengenai aturan dan penskoran turnamen.

Peneliti memperoleh data keaktifan belajar siswa dengan menggunakan pedoman observasi yang telah dibuat selain memperoleh data penelitian dari catatan-catatan tersebut. Berdasarkan pedoman observasi yang telah diisi oleh observer yang selanjutnya dilakukan penghitungan skor, diperoleh data perolehan keaktifan belajar siswa secara keseluruhan (lihat lampiran).

Data mentah dihitung dengan rumus penskoran yang telah ditetapkan hingga memperoleh skor akhir keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Sukomulyo. Dengan demikian, proses analisis data dapat dilakukan dengan mudah. Berikut adalah tabel rekapitulasi data perolehan skor keaktifan belajar siswa pada siklus I.

Tabel 8. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus I

No	Nama Siswa	Tindakan 1		Tindakan 2		Siklus I		
						Skor	Kriteria	Ketuntasan
1	AM	44,44	P	50	P	47,22	P	BT
2	AJ	41,66	P	44,44	P	43,06	P	T
3	AR	66,66	A	77,78	SA	72,22	A	T
4	AT	63,88	A	61,11	A	62,5	A	T
5	AN	52,77	A	58,33	A	55,56	A	T
6	DS	47,22	P	50	P	48,61	P	BT
7	FA	58,33	A	61,11	A	59,72	A	T
8	HN	50	P	63,89	A	56,94	A	T
9	HK	80,55	SA	97,22	SA	88,89	SA	T
10	JM	50	P	47,22	P	48,61	P	BT
11	KR	52,77	A	75	A	63,89	A	T
12	KM	58,33	A	72,22	A	65,28	A	T
13	KN	63,88	A	80,56	SA	72,22	A	T
14	LK	58,33	A	75	A	66,67	A	T
15	MJ	47,22	P	41,67	P	44,44	P	BT
16	MR	75	A	77,78	SA	76,39	SA	T
17	ND	47,22	P	58,33	A	52,78	A	T
18	SS	47,22	P	41,67	P	44,44	P	BT
19	SI	80,55	SA	83,33	SA	81,94	SA	T
20	WE	69,44	A	69,44	A	69,44	A	T
21	WA	47,22	P	52,78	A	50	P	BT
Rata-rata		57,275		63,76		60,52		
Skor Terendah		41,67		44,44		43,06		
Skor Tertinggi		80,56		97,22		88,89		
Sangat Pasif		0		0		0		
Pasif		9		6		7		
Aktif		10		10		11		
Sangat Aktif		2		5		3		
Ketuntasan		57,14%		71,43%		66,67%		

*Keterangan

SA : Sangat Aktif

A : Aktif

P : Pasif

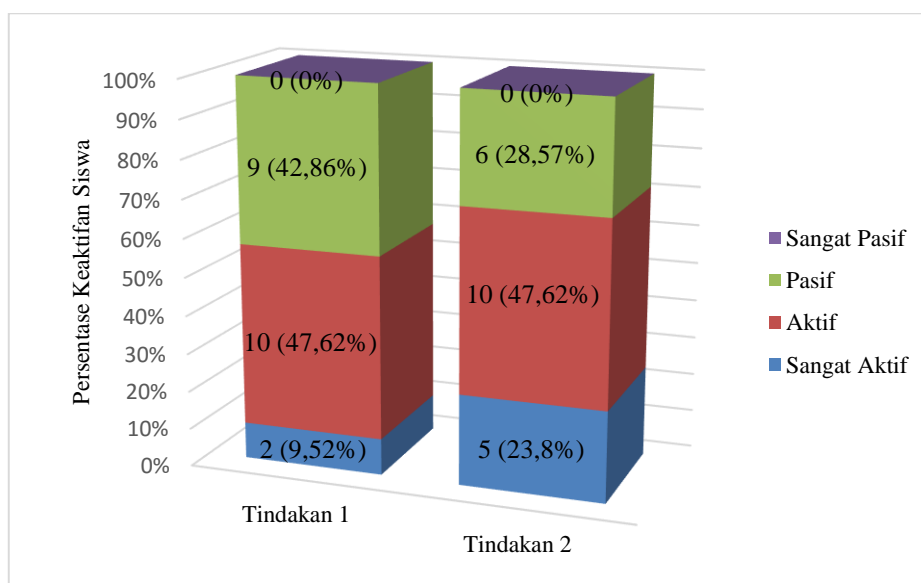
SP : Sangat Pasif

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, skor rata-rata keaktifan siswa pada tindakan pertama diperoleh 57,275. Skor tertinggi pada tindakan pertama adalah sebesar 80,56 dan skor terendahnya adalah 41,67. Pada tindakan kedua, skor rata-rata keaktifan siswa adalah 63,76. Skor tertinggi pada tindakan kedua adalah 97,22 dan skor terendahnya sebesar 44,44.

Data hasil observasi pada tindakan pertama dan kedua digabungkan untuk memperoleh skor akhir penelitian siklus I. Rata-rata skor keaktifan siswa pada siklus I adalah sebesar 60,52. Skor tertinggi yang diraih adalah sebesar 88,89 dan skor terendahnya adalah sebesar 43,06. Ketiga skor rata-rata keaktifan belajar PKn tersebut sudah masuk dalam kategori aktif akan tetapi persentase ketuntasan minimal keaktifan belajar PKn masih belum tercapai. Walaupun demikian, terjadi peningkatan skor dan persentase keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo. Peningkatan persentase keaktifan belajar PKn pada siklus I dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 6. Diagram Persentase Keaktifan Belajar Siklus I

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat pasif pada tindakan pertama dan kedua. Jumlah siswa yang termasuk dalam kategori pasif pada tindakan pertama ada sembilan siswa (42,86%) dan enam siswa (28,57%) pada tindakan kedua. Jumlah siswa yang termasuk kategori aktif ada sepuluh (47,62%) pada tindakan pertama maupun tindakan kedua. Pada kategori sangat aktif ada dua siswa (9,52%) pada tindakan pertama dan ada lima (23,8%) pada tindakan kedua.

Persentase gabungan siklus I diperoleh setelah data keaktifan belajar siswa antara tindakan pertama dan tindakan kedua digabungkan. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa tidak ada satupun siswa yang masuk dalam kategori sangat pasif. Siswa yang termasuk dalam kategori pasif berjumlah tujuh siswa (33,33%), siswa yang termasuk dalam kategori aktif berjumlah 12 siswa (57,15 %), dan sejumlah tiga siswa (14,28 %) masuk dalam katgori sangat aktif. Secara keseluruhan, persentase keaktifan siswa yang belum tuntas adalah 33,33%, sedangkan persentase keaktifan siswa yang sudah tuntas adalah 66,67%. Persentase keaktifan siswa yang mencapai ketuntasan minimal tersebut masih di bawah target, yakni 75% atau sedikitnya 16 siswa. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan lanjutan pada siklus II.

2) Pengamatan Aktivitas Guru Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pengamatan aktivitas mengajar guru dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru sudah mengetahui aspek-aspek penilaian

pada lembar observasi kegiatan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan.

Hasil observasi aktifitas guru pada siklus II menunjukkan bahwa guru sudah menerapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT dan aspek-aspek penilaian pada lembar observasi sudah dilakukan semua. Berikut adalah aspek-aspek yang sudah dilakukan oleh guru.

- a) Penguasaan materi pembelajaran sudah baik.
- b) Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.
- c) Pembagian kelompok heterogen sudah sesuai dengan kaidah pengelompokan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu dengan memperhatikan tingkat kemampuan akademik para siswa yang beragam.
- d) Guru memiliki keterampilan yang cukup dalam membimbing diskusi pada kegiatan belajar kelompok dan mampu mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab siswa.
- e) Penghargaan kelompok yang diberikan oleh guru juga sudah sesuai dengan kriteria kelompok.
- f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ketika kegiatan awal. Pengarahan dan informasi yang diberikan oleh guru tentang aturan turnamen sudah jelas.
- g) Pada kegiatan akhir guru sudah membimbing siswa untuk membuat rangkuman dan kesimpulan hasil belajar.

Secara keseluruhan, seluruh tahapan pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I di kelas V SD Negeri Sukomulyo sudah baik walaupun masih belum efektif dan perlu adanya evaluasi.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dan kendala proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Sukomulyo telah meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan cukup signifikan. Skor rata-rata sebelum dilakukannya tindakan adalah 48,15 telah meningkat menjadi 57,275 pada tindakan pertama dan 63,76 pada tindakan kedua. Skor rata-rata gabungan pada siklus I adalah 60,52.

Persentase keaktifan siswa sebesar 28,57% masuk kategori pasif dan 71,43% masuk kategori aktif. Walaupun demikian, hasil observasi tersebut masih belum mencapai target kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% atau sedikitnya 16 siswa masuk kategori aktif.

Penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan keaktifan siswa perlu dilanjutkan ke siklus II dengan merancang perencanaan yang lebih baik lagi serta mengevaluasi kekurangan dan kendala yang muncul pada siklus pertama. Terdapat beberapa kendala yang dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Permasalahan dan Upaya Perbaikan Pembelajaran pada Siklus I

No.	Kendala-kendala Pada Siklus I	Upaya Perbaikan Siklus I
1.	Siswa masih pasif dan kurang percaya diri untuk bertanya kepada guru maupun temannya berkaitan materi yang sedang dipelajari	Guru menciptakan suasana diskusi yang lebih intens dalam presentasi materi pelajaran. Selain itu, pemberian <i>reward</i> pada siswa yang bertanya diharapkan mampu mendorong siswa untuk bertanya.
2.	Siswa tidak menyukai pembagian kelompok heterogen oleh guru. Masih terdapat beberapa siswa yang tidak suka jika berkelompok dengan siswa tertentu.	Guru membentuk kelompok baru pada setiap tindakan. Diharapkan siswa tidak merasa bosan dan mampu beradaptasi dengan siapa saja anggota sekelompoknya.
3.	Para siswa sangat antusias dalam mengikuti turnamen tetapi sebagian siswa belum mampu menaati peraturan turnamen.	Memberikan sanksi bagi siswa yang tidak tertib dan melanggar peraturan yakni pengurangan skor yang akan berimbas pada kelompoknya.
4.	Pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga penerapan setiap tahapan kurang maksimal.	Pembuatan jadwal baru dengan menambah waktu pembelajaran dan pemetaan waktu tahapan-tahapan pembelajaran yang dibuat agar lebih efisien.
5.	Permainan akademik pada siklus I kurang menarik.	Mengembangkan permainan akademik yang lebih menarik dan lebih merangsang keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran PKn melalui pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) pada siklus II. Berikut adalah upaya-upaya perbaikan pembelajaran PKn pada siklus II. Usaha-usaha perbaikan tersebut, diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dan juga memperbaiki kekurangan pada siklus I. Target penelitian masih belum tercapai sehingga tindakan dilanjutkan pada siklus II.

3. Penelitian Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas V SD Negeri Sukomulyo pada siklus II dilakukan dalam dua kali tindakan. Tindakan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 17 November 2017 dan tindakan kedua pada hari Senin, 20 November 2017. Pembelajaran PKn pada siklus kedua ini, guru PKn sepenuhnya memberikan pengajaran kepada siswa setelah sebelumnya masih mempelajari tahapan-tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sedangkan peneliti bertindak sebagai observer dengan dibantu oleh dua orang observer.

a. Perencanaan

Perencanaan dibuat untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang muncul pada siklus tersebut setelah melalui tahap refleksi pada siklus pertama. Perencanaan pada siklus II dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Menentukan metode pembelajaran yang sesuai pelaksanaan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT);
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) PKn dengan materi peraturan perundang-undangan sesuai KD 2.2 yaitu memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah, seperti pajak, anti korupsi, lalu lintas, larangan merokok;
- 3) Membuat daftar kelompok heterogen yang baru sesuai dengan kaidah pembentukan kelompok model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT);

- 4) Merancang permainan akademik yang berbeda dan lebih menarik dari siklus I;
- 5) Membuat soal kuis turnamen beserta kunci jawabannya dan lembar skor turnamen; dan
- 6) Membuat soal evaluasi sesuai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali tindakan.

Berikut adalah pembahasan tentang pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II:

1) Tindakan 1

Tindakan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 20 November 2017. Pembelajaran berlangsung selama 3 jam pelajaran yakni pada pukul 07.35 sampai dengan pukul 9.35 dengan jeda istirahat selama 15 menit. Materi yang disampaikan dalam tindakan pertama ini adalah tentang peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, berdoa, dan menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya. Dilanjutkan dengan pemasangan mahkota nomor absen pada setiap siswa. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada para siswa apa yang para siswa ketahui tentang peraturan pusat dan peraturan daerah. Para siswa menjawab secara kompak dan mantap bahwa peraturan pusat adalah peraturan yang dibuat oleh pemerintah pusat dan peraturan daerah dibuat oleh pemerintah daerah. Guru mengonfirmasi jawaban para siswa dengan menambah keterangan lalu bertanya kepada siswa, apa saja contoh peraturan pusat dan

peraturan daerah. Para siswa memberikan contoh macam-macam peraturan tingkat pusat dan daerah. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada tindakan pertama siklus II yaitu tentang peraturan perundang-undangan di tingkat pusat dan daerah dan memberikan informasi bahwa siswa yang banyak bertanya dan tertib akan diberi penghargaan sedangkan siswa tidak tertib akan mendapatkan sanksi. Kegiatan awal ini berlangsung selama 5 menit.

b) Kegiatan Inti

(1) Presentasi Kelas

Pada tindakan pertama siklus II ini, materi yang dipresentasikan adalah tentang peraturan perundang-undangan pusat dan daerah. Presentasi kelas diawali dengan salah seorang siswa diminta membaca nyaring materi yang ada pada buku PKn. Siswa-siswa lainnya membaca dalam hati sambil mendengarkan siswa tersebut. Tiga siswa mendapatkan tugas untuk membaca nyaring secara bergantian. Siswa yang ditunjuk guru tersebut adalah siswa yang tidak fokus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan siklus II lebih mengutamakan diskusi yang merangsang siswa untuk bertanya, menjawab, berpendapat, dan menanggapi pendapat orang lain. Sebelum menjelaskan, guru selalu bertanya terlebih dahulu kepada para siswa yang bertujuan untuk menggali pengetahuan para siswa. Guru mengonfirmasi dan menjelaskan materi pelajaran secara singkat sembari menuliskan ringkasan materi pada papan tulis setelah para siswa berani berpendapat.

(2) Tim

Pembentukan kelompok heterogen pada siklus II ini berdasarkan hasil pengamatan keaktifan belajar siswa pada siklus I. Terdapat lima kelompok yang dibentuk. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan tingkat keaktifan yang berbeda-beda. Dalam satu kelompok heterogen terdiri dari siswa yang sangat aktif, aktif, pasif, dan sangat pasif. Setiap tindakan akan dibentuk kelompok baru yang memiliki anggota kelompok yang berbeda dari tindakan sebelumnya sesuai dengan perencanaan siklus II. Hal tersebut bertujuan untuk melatih siswa bekerja sama, disiplin, dan toleransi. Siswa harus siap menerima dan membaur dengan semua temannya. Pergantian anggota kelompok tersebut juga bertujuan mengurangi konflik antar kelompok yang pernah terjadi pada siklus sebelumnya. Terdapat lima kelompok yang terdiri masing-masing empat sampai lima siswa.

(3) Permainan Akademik (*game*)

Bentuk permainan akademik pada tindakan pertama siklus II adalah teka-teki silang peraturan perundang-undangan. Guru membagikan selembarnya kertas yang berisi teka-teki silang kepada masing-masing kelompok. Peraturan permainannya adalah setiap kelompok diperbolehkan menggunakan sumber belajar yang ada seperti buku pelajaran dan buku saku Undang-undang Dasar 1945. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa para siswa sangat antusias berdiskusi dan mencari jawaban teka-teki silang. Waktu untuk mengerjakan adalah 15 menit. Setiap kelompok mampu menyelesaikan permainan tepat pada waktunya.

(4) Turnamen

Tahapan dan aturan turnamen pada siklus II masih sama dengan turnamen pada siklus I yaitu berupa kuis akademik. Dikarenakan pelaksanaan pada siklus I masih terdapat kendala yaitu para siswa tidak tertib dengan peraturan. Turnamen kali ini menerapkan aturan tegas yaitu pengurangan skor. Pada awal kuis masih terdapat siswa yang tidak mendapat giliran turnamen mencoba mempengaruhi guru bahwa temannya adalah yang pertama kali mengangkat tangan. Siswa tersebut langsung diberi sanksi dengan pengurangan skor kumulatif pada kelompoknya. Walaupun pada awalnya sebagian siswa kecewa karena mendapatkan hukuman pengurangan skor, pada akhirnya para siswa tersebut menerima konsekuensi dari melanggar aturan. Hal tersebut efektif memberikan efek jera pada siswa lain agar tetap tenang dan menaati peraturan.

(5) Rekognisi

Skor kumulatif dihitung dari skor permainan teka-teki silang dan turnamen akademik. Perolehan skor kali ini lebih kompetitif yakni skor antar kelompok tidak jauh berbeda. Pemenang pertama pada pertemuan kali ini memperoleh skor 55 skor, pemenang kedua memperoleh skor 50 skor, dan pemenang ketiga memperoleh skor 40. Sedangkan dua kelompok lainnya memperoleh skor masing-masing 35 skor.

Pemberian penghargaan dilakukan dengan memanggil setiap perwakilan kelompok pemenang ke depan kelas. Guru memberikan bingkisan hadiah kepada masing-masing wakil pemenang. Hadiah pada siklus kedua adalah *sticker* dengan tulisan SD N Sukomulyo dan *sticker* kata-kata mutiara tokoh pahlawan bangsa.

Para siswa senang dengan hadiah tersebut dan kelompok yang tidak memperoleh hadiah menjadi terpacu untuk menjadi kelompok pemenang.

c) Kegiatan Akhir

Guru membagikan lembar soal kepada para siswa untuk dikerjakan di rumah sebagai PR. Guru bertanya apakah ada hal-hal yang ingin ditanyakan siswa setelah selesai membagikan soal evaluasi. Terdapat dua orang siswa yang bertanya bukan tentang materi pembelajaran melainkan apakah pada pertemuan selanjutnya masih berkelompok dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Guru menjelaskan bahwa pertemuan selanjutnya masih menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Jika siswa masih pasif maka akan diterapkan lagi.

Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan pembelajaran. Para siswa mengungkapkan kesimpulan secara bersama-sama. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa penutup. Guru memberikan motivasi pada siswa untuk senantiasa giat belajar serta mengucapkan salam dan mempersilakan siswa untuk istirahat.

2) Tindakan 2

Tindakan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 27 November 2017 pada pukul 07.35-08.45 Waktu Indonesia Barat (WIB). Materi yang disampaikan dalam tindakan kedua ini adalah keseluruhan materi yang telah dipelajari pada siklus I dan siklus II tindakan pertama.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali salam, berdoa, dan menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya. Setiap siswa mengenakan mahkota nomor absen di kepalanya masing-masing. Guru bertanya tentang pelajaran yang sebelumnya setelah para siswa duduk dengan tenang di bangkunya masing-masing. Beberapa siswa menjawab ada pekerjaan rumah dan menginginkan adanya pembahasan pekerjaan rumah secara bersama-sama. Siswa dan guru membahas pekerjaan rumah yang terdiri dari lima soal. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada tindakan kedua siklus II itu yaitu membahas keseluruhan materi peraturan perundang-undangan setelah selesai mengoreksi dan membahas soal bersama.

b) Kegiatan Inti

(1) Presentasi Kelas

Materi yang dipresentasikan oleh guru adalah rangkuman dari keseluruhan materi yang telah dipelajari dari awal tindakan sampai tindakan terakhir kali yaitu pada tindakan pertama siklus II. Tanya jawab dan diskusi antara guru dengan para siswa mendominasi kegiatan presentasi kelas. Guru menjelaskan materi dan mengonfirmasi pendapat serta jawaban para siswa yang muncul. Pada kesempatan ini, para siswa diberikan waktu untuk bertanya sebanyak mungkin mengenai apa yang belum diketahuinya.

(2) Tim

Susunan anggota kelompok pada tindakan kedua siklus II ini berbeda dengan tindakan sebelumnya. Pembentukan kelompok heterogen pada siklus II ini masih berdasarkan hasil pengamatan keaktifan belajar siswa pada siklus I, hanya

saja penentuan anggota kelompok diacak untuk menyusun kelompok baru yang berbeda anggotanya dari tindakan sebelumnya. Terdapat lima kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dengan tingkat keaktifan yang beragam. Pembentukan kelompok tersebut memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman baru bekerja sama dengan teman yang berbeda-beda.

(3) Permainan Akademik (*Game*)

Permainan akademik pada tindakan kedua siklus II ini adalah menganalisis peraturan. Terdapat lima amplop yang terdiri dari peraturan yang berbeda-beda yaitu kebijakan larangan merokok, kebijakan pembayaran pajak, peraturan berlalu lintas, peraturan tentang anti korupsi, dan peraturan perpajakan. Setiap kelompok memperoleh satu amplop secara acak.

Setiap anggota kelompok menganalisis pengertian suatu peraturan, pasal dalam UU/Perda, cara menaati, dan bagaimana sanksi apabila melanggar peraturan ataupun kebijakan tersebut. Bentuk permainan akademik tersebut efektif untuk membuat siswa menjadi lebih aktif berdiskusi dan bertanya pada siswa lainnya maupun guru. Setiap siswa mencari informasi melalui sumber belajar yang ada yaitu buku pelajaran.

(4) Turnamen

Bentuk turnamen pada setiap siklus adalah kuis akademik. Masih sama seperti pada tindakan sebelum-sebelumnya, tahapan dan aturan turnamen tidak jauh berbeda. Guru memanggil lima nama siswa untuk mewakili kelompoknya maju dalam turnamen kuis akademik. Putaran pertama tersebut terdiri dari kelompok homogen dimana siswa tersebut masuk kategori sangat aktif.

Satu putaran terdiri dari dua soal kuis. Kelompok homogen selanjutnya maju untuk mengikuti kuis turnamen akademik setelah selesai satu putaran. Kegiatan tersebut berlangsung hingga empat kali putaran yang terdiri dari empat kelompok homogen yang berbeda. Soal-soal kuis turnamen adalah keseluruhan materi mulai dari siklus I tindakan pertama hingga pokok bahasan yang dibahas pada tindakan kedua siklus II ini.

(5) Penghargaan (Rekognisi)

Pada tindakan kedua siklus II, perolehan skor sangat kompetitif yaitu pemenang pertama memperoleh 70 skor, pemenang kedua terdiri dari dua kelompok yang memperoleh skor 60, dan pemenang ketiga juga terdiri dari dua kelompok yang memperoleh skor sama yakni 55 skor. Pemberian penghargaan dilakukan dengan memanggil perwakilan kelompok pemenang ke depan kelas. Guru memberikan bingkisan hadiah kepada masing-masing wakil pemenang. Hadiah pada siklus kedua masih sama pada tindakan kedua yaitu *sticker* dengan tulisan SD N Sukomulyo dan kata-kata mutiara tokoh pahlawan.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru bersama dengan murid membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. Lalu guru memberikan informasi bahwa pertemuan yang ini adalah pertemuan terakhir menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada pertemuan yang akan datang membahas mengenai persiapan Ujian Akhir Semester (UAS). Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran PKn dengan memberikan motivasi agar siswa giat belajar dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

c. Hasil Pengamatan Siklus II

Kegiatan pengamatan pada siklus II masih sama dengan pengamatan siklus I. Peneliti dibantu oleh dua orang observer yang telah melakukan pengamatan pada setiap aktivitas siswa dan guru menggunakan acuan lembar observasi yang telah disusun (lampiran 1 dan 2)

1) Hasil Pengamatan Keaktifan Belajar Siswa

Secara umum, proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada tindakan pertama dan kedua siklus II ini berjalan dengan cukup lancar. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dibandingkan pada pelaksanaan siklus I. Kendala-kendala pada siklus I sudah dievaluasi dan dilakukan upaya perbaikan sesuai hasil refleksi pada siklus I. Berikut adalah hal-hal yang menjadi catatan penting pada pengamatan siklus I.

- a) Kegiatan pembelajaran secara keseluruhan berlangsung dengan lancar.
- b) Para siswa terlihat sangat antusias pada setiap tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT
- c) Siswa mudah diatur dan mampu melaksanakan peraturan yang sudah dibuat bersama sebelumnya.
- d) Penerapan *reward* dan *punishment* sangat efektif membuat suasana kelas kondusif.
- e) Alokasi waktu pembelajaran sudah sesuai perencanaan.

Kegiatan pembelajaran pada Siklus II dapat dikatakan lebih baik daripada kegiatan pembelajaran pada siklus I setelah dilakukan refleksi dan upaya perbaikan. Siswa dan guru telah mengerti dan memahami tahapan-tahapan

pembelajaran kooperatif tipe TGT yang merupakan model pembelajaran baru bagi para siswa.

Keseluruhan data-data kuantitatif pada siklus II (lampiran) yang telah terkumpul dihitung dan dibuat skor sesuai rumus penskoran yang telah ditetapkan sehingga memudahkan proses analisis data keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo pada pembelajaran PKn. Berikut adalah hasil rekapitulasi skor keaktifan belajar siswa siklus II pada tabel 11.

Tabel 11. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus II

No	Nama Siswa	Tindakan 1		Tindakan 2		Siklus II		
						Skor	Kriteria	Ketuntasan
1	AM	50	P	61,11	A	55,56	A	T
2	AJ	47,22	P	50	P	48,61	P	BT
3	AR	75	A	80,56	SA	77,78	SA	T
4	AT	83,33	SA	83,33	SA	83,33	SA	T
5	AN	86,11	SA	75	A	80,56	SA	T
6	DS	66,67	A	72,22	A	69,44	A	T
7	FA	83,33	SA	83,33	SA	83,33	SA	T
8	HN	88,89	SA	91,67	SA	90,28	SA	T
9	HK	94,44	SA	97,22	SA	95,83	SA	T
10	JM	50	P	47,22	P	48,61	P	BT
11	KR	86,11	SA	83,33	SA	84,72	SA	T
12	KM	77,78	SA	75	A	76,39	SA	T
13	KN	91,67	SA	86,11	SA	88,89	SA	T
14	LK	83,33	SA	80,56	SA	81,94	SA	T
15	MJ	47,22	P	69,44	A	58,33	A	T
16	MR	86,11	SA	94,44	SA	90,28	SA	T
17	ND	75	A	75	A	75	A	T
18	SS	47,22	P	47,22	P	47,22	P	BT
19	SI	94,44	SA	91,67	SA	93,06	SA	T
20	WE	83,33	SA	88,89	SA	86,11	SA	T
21	WA	75	A	72,22	A	73,61	A	T
Rata-rata		74,87		76,46		75,66		
Skor Terendah		47,22		47,22		48,61		
Skor Tertinggi		94,44		97,22		95,83		
Sangat Pasif		0		0		0		
Pasif		5		3		3		
Aktif		4		7		5		
Sangat Aktif		12		11		13		
Persentase		76,19%		85,71%		85,71%		

*Keterangan

SA : Sangat Aktif

A : Aktif

P : Pasif

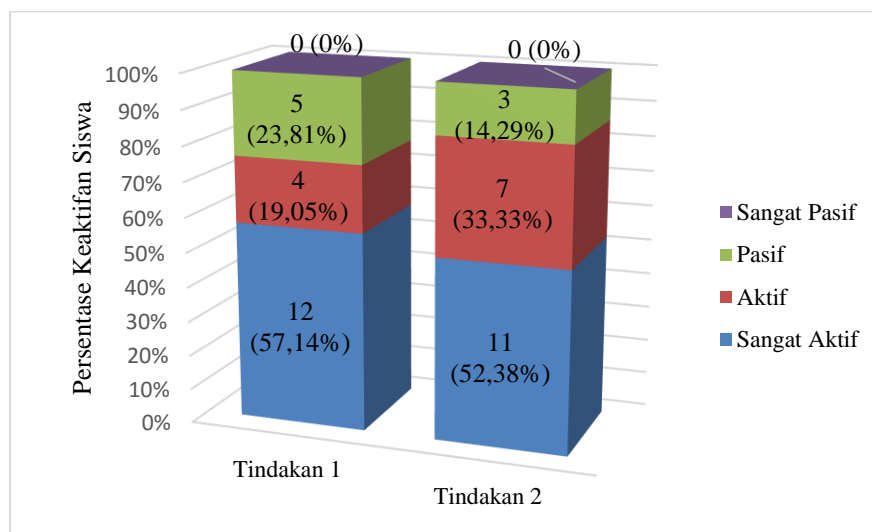
SP : Sangat Pasif

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Pada tindakan pertama siklus II, skor rata-rata keaktifan siswa adalah 74,87. Skor tertinggi dan terendah pada tindakan pertama masing-masing sebesar 94,44 dan 47,22. Pada tindakan kedua, skor rata-rata keaktifan siswa adalah 76,46. Skor tertinggi pada tindakan kedua adalah 97,22 dan skor terendahnya sebesar 47,22.

Data hasil observasi pada tindakan pertama dan kedua tersebut digabungkan untuk memperoleh data akhir penelitian siklus II. Skor rata-rata keaktifan siswa pada siklus II adalah sebesar 75,66. Skor tertinggi yang diraih yaitu sebesar 95,83 sedangkan skor terendahnya 48,61. Perolehan skor rata-rata keaktifan belajar PKn pada siklus II termasuk dalam kategori sangat aktif. Diagram berikut adalah persentase keaktifan belajar PKn pada siklus II.



Gambar 7. Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II, tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat pasif pada tindakan pertama maupun kedua. Jumlah siswa yang termasuk dalam kategori pasif pada tindakan pertama ada lima siswa (23,81%) dan tiga siswa (14,29%) pada tindakan kedua. Jumlah siswa yang termasuk

kategori aktif ada empat (19,05%) pada tindakan pertama dan tujuh siswa (33,33%) pada tindakan kedua. Pada kategori sangat aktif terdapat 12 siswa (57,14%) pada tindakan pertama dan ada 11 (52,38%) pada tindakan kedua.

Hasil perhitungan persentase gabungan siklus II diperoleh setelah data keaktifan belajar siswa antara tindakan pertama dan tindakan kedua digabungkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak ada satupun siswa yang masuk dalam kategori sangat pasif. Siswa yang termasuk dalam kategori pasif berjumlah tiga siswa (14,29%), siswa yang termasuk dalam kategori aktif berjumlah lima siswa (23,81%), dan sebanyak tigabelas siswa (61,9%) masuk dalam katgori sangat aktif. Secara keseluruhan, persentase keaktifan siswa yang belum tuntas adalah 14,29%, sedangkan persentase keaktifan siswa yang sudah tuntas adalah 85,71%. Persentase keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo pada siklus II telah mencapai lebih dari persentase ketuntasan minimal yaitu 75%. Dengan demikian, tindakan dihentikan pada siklus II.

d. Refleksi

Penerapan pembelajaran pada siklus II secara keseluruhan sudah lebih baik dan mencapai kriteria keberhasilan tindakan. Persentase keaktifan belajar PKn siswa meningkat setelah dilakukan upaya perbaikan. Kendala-kendala yang muncul pada siklus sebelumnya sudah dapat diatasi. Berikut adalah hasil perbaikan pada siklus II.

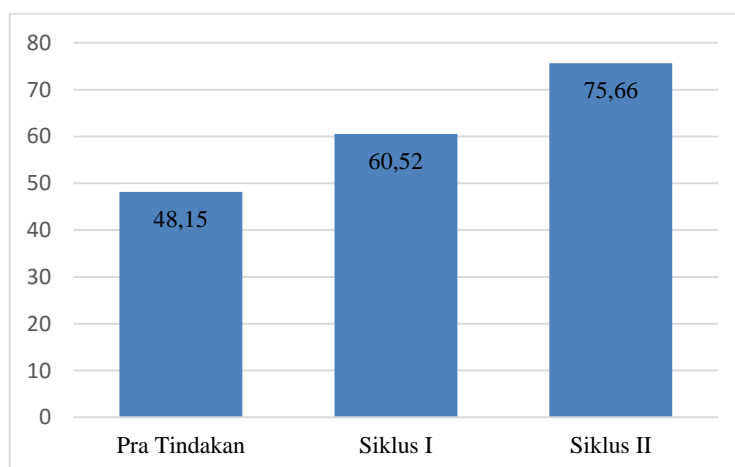
1. Keaktifan bertanya siswa meningkat berkat pemberian *reward* oleh guru.
2. Siswa mampu beradaptasi dan bekerjasama dengan anggota kelompok yang memiliki kemampuan beragam.

3. Siswa lebih tertib dengan menaati peraturan yang telah disepakati sebelumnya.
4. Bentuk permainan akademik yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keaktifan siswa.
5. Alokasi waktu pelaksanaan setiap tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah efektif.

Berdasarkan hasil persentase keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo, dinyatakan penelitian ini berhasil karena 85,71% dari 21 siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan pada siklus II.

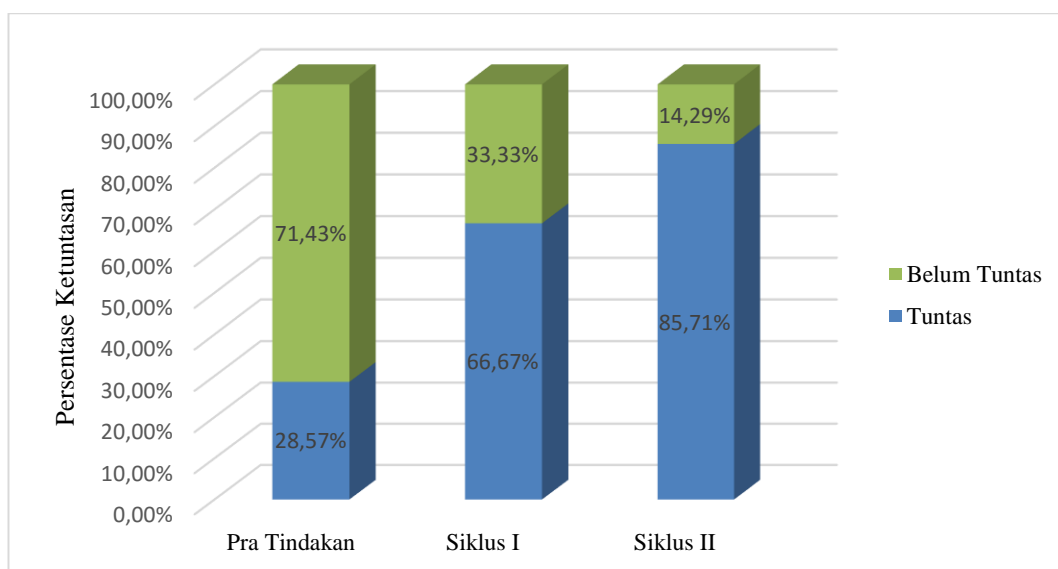
4. Analisis Data Hasil Observasi

Data hasil observasi yang diperoleh pada penelitian ini adalah keseluruhan hasil observasi yang dilakukan sebelum dilakukan tindakan hingga akhir siklus II. Data-data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui catatan lapangan.



Gambar 8. Perbandingan Skor Rata-Rata Keaktifan Belajar PKn

Hasil skor rata-rata keaktifan belajar PKn sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 48,15. Skor rata-rata keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo meningkat menjadi 60,52 pada siklus I dan 75,66 pada siklus II setelah dilaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Peningkatan skor rata-rata keaktifan tersebut berbanding lurus dengan peningkatan persentase keaktifan belajar PKn.



Gambar 9. Perbandingan Peningkatan Persentase Keaktifan Belajar PKn

Berdasarkan diagram di atas, persentase keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo meningkat pada setiap siklus. Persentase keaktifan belajar PKn pra tindakan adalah 28,57% meningkat menjadi 66,67% pada siklus I. Walaupun telah meningkat, persentase keaktifan belajar pada siklus I masih di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Persentase keaktifan belajar PKn meningkat lagi menjadi 85,71% pada siklus II setelah dilakukan refleksi dan usaha perbaikan. Peningkatan keaktifan pada siklus II telah berhasil mencapai indikator yang telah ditetapkan.

C. Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas V SD Negeri Sukomulyo telah terbukti meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dalam dua kali siklus. Setiap siklus yaitu siklus I dan siklus II dilakukan masing-masing dalam dua kali tindakan. Keaktifan belajar siswa tergolong masih rendah sebelum dilakukannya tindakan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Kondisi awal keaktifan belajar PKn sebelum dilakukan tindakan, hanya ada 6 dari 21 siswa yang berhasil masuk dalam kategori aktif. Sedangkan 15 dari 21 siswa lainnya masuk dalam kategori pasif. Persentase keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo hanya 28,57%. Sementara skor rata-rata keaktifan belajar PKn sebesar 48,15. Perolehan skor rata-rata tersebut termasuk dalam kategori pasif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki keaktifan belajar rendah dalam kegiatan pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Sukomulyo dan perlu ditingkatkan.

Keaktifan belajar PKn siswa SD Negeri Sukomulyo perlu ditingkatkan setelah diketahui bahwa keaktifan belajar para siswa rendah. Menurut Marno & Idris (2016: 148), cara mengaktifkan belajar siswa adalah dengan memberikan berbagai pengalaman belajar yang bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan siswa dengan memberikan rangsangan tugas, tantangan, memecahkan masalah, atau mengembangkan pembiasaan. Lebih lanjut, Isjoni (2012: 23) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dapat

mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif, dan tidak peduli pada yang lain. Oleh karena itu, peneliti bersama dengan guru pengampu mata pelajaran PKn memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas V SD Negeri Sukomulyo.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menerapkan konsep pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*). Proses belajar mengajar tidak selalu harus berasal dari guru. Siswa dapat saling mengajar antar siswa. Pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*) ternyata lebih efektif daripada pengajaran oleh guru (Lie, 2004: 12). Melalui pembelajaran kooperatif khususnya tipe TGT (*Teams Game Tournament*), siswa diberi kesempatan untuk saling bekerja sama dalam setiap tahapan pembelajaran.

Tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) ada lima yaitu tahap presentasi kelas, tahap pembentukan tim, tahap permainan, tahap turnamen, dan tahap rekognisi. Pada tahap presentasi kelas, para siswa sudah mulai berani untuk bertanya, menjawab, dan menanggapi. Kegiatan diskusi dalam tahap presentasi terjadi melalui dukungan guru. Guru harus pintar dalam menarik perhatian siswa. Guru harus banyak bertanya untuk mendorong siswa mengemukakan gagasan-gagasannya untuk menciptakan suasana diskusi aktif. Apabila siswa belum berani mengemukakan pendapatnya, guru dapat menunjuk individu-individu yang belum aktif berpendapat. Pemberian

kesempatan untuk bertanya ataupun menjawab tersebut cukup efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa dalam penelitian ini.

Tahap kedua dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) adalah pembentukan tim. Pembentukan kelompok heterogen berdasarkan tingkat kecerdasan, keaktifan, dan jenis kelamin menjadikan setiap tim mempunyai kekuatan yang sama untuk berkompetisi. Webb (Huda, 2013: 270) menyatakan bahwa dalam kelompok yang di dalamnya terdiri dari para anggota dengan kemampuan beragam, bantuan dari anggota yang berkemampuan tinggi kepada anggota berkemampuan rendah ternyata lebih intens daripada kelompok yang di dalamnya terdapat para anggota yang berkemampuan relatif seragam.

Pembentukan tim dalam penelitian ini telah sesuai dengan kaidah pembagian kelompok pembelajarn kooperatif yaitu tim yang terdiri dari berbagai latar belakang prestasi belajar dan jenis kelamin. Walaupun dalam pelaksanaannya ada siswa yang tidak dapat membaur dengan anggota kelompoknya yang telah dibagi oleh guru, akan tetapi kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar setelah siswa tersebut diberi pengertian oleh guru. Untuk menghindari hal tersebut terulang kembali, maka terjadi perubahan anggota kelompok setiap pertemuannya.

Aktivitas dalam pembelajaran kooperatif tidak terlepas dari kegiatan diskusi. Menurut Jarolimek & Parker (Isjoni, 2012: 116) kegiatan diskusi adalah unsur terpenting dalam pembelajaran kooperatif. Kegiatan diskusi mengandung

keanekaragaman dan sudut pandang dari berbagai anggota kelompok. Kegiatan diskusi dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih sering muncul dalam tahap presentasi kelas dan permainan tim. Kegiatan diskusi terkadang sulit dimunculkan dalam proses pembelajaran. Ngilimun (2013:167) menyarankan guru untuk mengusahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak, serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Siswa menyajikan hasil kerja kelompok untuk memunculkan diskusi kelas setelah selesai kerja kelompok.

Tahap ketiga dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah permainan akademik. Tahap tersebut adalah ciri utama dari pembelajaran kooperatif tipe TGT. Fathurrohman (2015: 55) menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT dapat menggairahkan semangat belajar, memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, dan menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, serta keterlibatan belajar aktif. Dalam penelitian ini, keaktifan siswa paling tinggi adalah dalam kegiatan permainan. Para siswa lebih bersemangat dan antusias dibandingkan pada tahap presentasi. Diskusi-diskusi aktif lebih sering muncul pada saat para siswa berusaha menyelesaikan soal-soal permainan.

Tahap keempat dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah turnamen. Turnamen adalah ciri khas pembelajaran TGT di samping tahap permainan. Pada tahap ini, terjadi kompetisi dimana para siswa berusaha untuk menjadikan timnya sebagai tim pemenang. Kelompok heterogen yang dibentuk memungkinkan

terjadinya persaingan sehat antar kelompok karena setiap kelompok terdiri dari siswa terpandai hingga siswa yang kurang pandai. Pada saat kompetisi berlangsung, siswa yang mewakili kelompoknya bertanding dengan siswa lain yang sebanding (dalam kelompok homogen). Hal ini menciptakan keadilan bagi semua kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Isjoni (2012: 24) bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebagai alternatif pilihan dalam mengisi kelemahan kompetisi, yakni hanya sebagian siswa saja yang akan bertambah pintar, sementara yang lainnya semakin tenggelam dalam ketidaktahuannya.

Tahap terakhir dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah rekognisi atau pemberian penghargaan pada tim pemenang. Tim pemenang mempunyai kepercayaan diri tinggi setelah berhasil mengalahkan tim lain. Tim yang belum menang akan tertantang dan termotivasi untuk memenangkan kompetisi pada turnamen selanjutnya. Pemberian hadiah bagi tim pemenang memotivasi setiap kelompok untuk memenangkan pertandingan. Tim pemenang percaya diri dan senang karena mendapatkan penghargaan. Menurut pendapat Sanjaya (2011: 24) pengakuan dan pemberian penghargaan diharapkan dapat memotivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi para siswa. Motivasi untuk memenangkan kompetisi berpengaruh meningkatkan keaktifan dalam penelitian ini. Penghargaan yang menarik memotivasi siswa untuk menjadikan kelompoknya sebagai tim pemenang.

Pencapaian tujuan pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif akan lebih mudah tercapai terlebih lagi jika ada *reward* dalam proses pembelajarannya. Menurut Slavin (Warsono & Hariyanto, 2012: 175) “*Cooperative learning*

methods in which each group member has a unique subtask have positive achievement effects only group reward are provided. Group reward and individual accountability are held to be essential to the instructional effectiveness of cooperative learning methods". Maksud dari pendapat tersebut yaitu pembelajaran kooperatif mempunyai efek pencapaian positif apabila terdapat penghargaan bagi kelompok. Penghargaan kelompok dan akuntabilitas individu merupakan hal yang penting dalam keefektifan intruksi metode pembelajaran. Setiap anggota kelompok memiliki tugas-tugas yang unik dalam pencapaian tujuan bersama. Taniredja dkk (2011: 123) menyatakan bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya.

Perbedaan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pembelajaran kooperatif tipe lain adalah adanya permainan, kompetisi, dan penghargaan. Dengan adanya permainan dan penghargaan memacu para siswa untuk menggali pengetahuan lebih dalam. Para siswa berusaha memanfaatkan sumber belajar yang tersedia untuk menambah pengetahuan.

Tahapan-tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut akan berimplikasi pada meningkatnya keaktifan belajar PKn siswa apabila dalam setiap tahapannya berjalan dengan baik. Penelitian ini berhasil meningkatkan keaktifan belajar PKn siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pelaksanaan

tahapan-tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah berjalan dengan baik dan hasilnya adalah meningkatnya keaktifan belajar siswa.

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) telah meningkatkan keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo. Skor rata-rata keaktifan belajar PKn meningkat dari 48,15 sebelum tindakan menjadi 60,52 pada siklus I. Terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 12,37 (25,7%) dari skor rata-rata pratindakan. Skor rata-rata kelas tersebut termasuk dalam kategori aktif. Sedangkan persentase keaktifan belajar siswa meningkat cukup signifikan, yakni dari 28,57% sebelum tindakan menjadi 66,67% pada siklus I. Sebagian besar siswa telah mencapai kategori aktif yakni lebih dari setengah (50%) jumlah keseluruhan siswa akan tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75%.

Berbagai kendala muncul pada pelaksanaan tindakan pada siklus I. Oleh karena itu, dilakukan refleksi untuk memperbaiki kekurangan pada proses tindakan siklus tersebut. Penelitian dilanjutkan pada siklus untuk memperbaiki dan meningkatkan keaktifan belajar PKn sampai mencapai kriteria ketuntasan minimal. Penerapan tindakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) pada siklus II selain meningkatkan keaktifan belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo juga berhasil memperbaiki kendala-kendala pada proses pembelajaran siklus sebelumnya. Skor rata-rata kelas meningkat dari 60,52 pada siklus I menjadi 75,66 pada siklus II. Terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 15,14 (25,02%) dari skor rata-rata siklus I. Skor rata-rata kelas tersebut masuk kategori sangat aktif. Adapaun persentase keaktifan belajar siswa juga

meningkat yakni dari 66,67% pada siklus I, menjadi 85,71% pada siklus II. Sebagian besar siswa telah mencapai kategori aktif yakni lebih dari persentase kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75%.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri Sukomulyo ini tidak terlepas dari keterbatasan dalam proses penelitiannya. Keterbatasan yang dihadapi dalam penelitian ini antara lain:

1. Waktu pelaksanaan penelitian terbatas. Dalam satu kali tindakan penelitian membutuhkan lebih dari dua jam pelajaran. Selain itu, penelitian dilaksanakan pada minggu-minggu terakhir menjelang Ujian Akhir Semester;
2. Masih ada beberapa siswa yang tidak dapat membaur dengan anggota lain dalam satu kelompok;
3. Belum semua siswa masuk dalam kategori aktif. Sebanyak tiga siswa masih tergolong pasif; dan
4. Penerapan pembelajaran kooperatif memerlukan fasilitas, alat, dan biaya yang beragam.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dalam pembelajaran PKn terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar PKn pada siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo tahun ajaran 2017/2018. Peningkatan keaktifan belajar PKn pada siswa kelas V SD Negeri Sukomulyo dapat diketahui dari persentase keaktifan belajar PKn pada siklus I dan II. Persentase keaktifan belajar siswa sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 28,57%, kemudian meningkat menjadi 71,43% setelah dilakukan tindakan pada siklus I. Persentase keaktifan belajar PKn meningkat menjadi 85,71% pada siklus II setelah dilakukan refleksi dan upaya perbaikan pada siklus sebelumnya.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan keaktifan para siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada tim pemenang menciptakan suasana kompetisi yang sehat diantara para kelompok. Setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjadi tim terbaik. Kegiatan diskusi dan tanya jawab lebih sering muncul pada pembelajaran PKn yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT daripada pembelajaran sebelum dilakukan tindakan. Peran guru sangat vital dalam keberhasilan proses pembelajaran kooperatif tipe TGT, selain mengajar ia bertindak sebagai fasilitator, mediator, dan evaluator.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dalam pembelajaran PKn kelas V SD Negeri Sukomulyo tahun ajaran 2017/2018, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru hendaknya mengembangkan model pembelajaran tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Inovasi proses kegiatan pembelajaran kooperatif TGT dapat dilakukan guru dengan memodifikasi permainan-permainan akademik supaya lebih bervariasi dan menarik antusiasme siswa.

2. Bagi Siswa

Tahapan-tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) membutuhkan waktu yang lama. Diharapkan para siswa mendengarkan setiap arahan guru dan menaati peraturan yang telah disepakati agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. & Supriyono, W. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta Rineka Aksara
- _____. (2010). *Penelitian Tindakan: untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurrohman & Wuryandari, W. (2011). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Bakry, N.M. (2011). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- E.Mulyasa. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Indeks.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Cooperative Learning. Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2012). *Memajukan Bangsa Dengan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2012). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Izzaty, R.E. dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kemendikbud. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*
- Kemendikbud. (2006). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006*
- Kunandar. (2010). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- _____. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kusumah, W. & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Lie. A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative Learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Marno & Idris, M. (2016). *Strategi dan Metode Pengajaran: Menciptakan keterampilan mengajar yang efektif dan edukatif*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Mulyasa, E. (2010). *Penelitian Tindakan Sekolah*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ngalimun (2013). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Pardjono dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sardiman A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. & Sawarayah, W. (2010). *Model-model mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sunarso dkk. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan. PKn untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Taniredja, H.T., Faridli, E.M., Harmianto, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Warsono & Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif. Teori dan Asessmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi, dan Penilaian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Winataputra, U.S. (2008). *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Yamin, M. (2005). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- _____. (2007). *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri Sukomulyo
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas	: V (Lima)
Hari, tanggal	: 9 dan 13 November 2017
Semester	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (2 pertemuan)
Siklus	: I (satu)

A. Standar Kompetensi

2. Memahami peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.

B. Kompetensi Dasar

- 2.1. Menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.

C. Tujuan Pembelajaran

Tindakan 1

Siswa dapat mengetahui pengertian peraturan dan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari Setelah menyimak presentasi, berdiskusi kelompok, permainan dan turnamen.

Tindakan 2

Siswa dapat mengetahui dan menyebutkan berbagai macam peraturan perundang-undangan setelah melakukan diskusi kelompok, permainan dan turnamen.

D. Karakter siswa yang diharapkan :

1. Menghargai, Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

2. Bersahabat / Komunikatif

Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain

E. Materi Pembelajaran

1. Tindakan 1 : Pengertian peraturan dalam kehidupan sehari-hari
2. Tindakan 2 : Pengertian dan tingkatan peraturan perundang-undangan

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Pembelajaran Aktif
2. Strategi : Pembelajaran Kooperatif
3. Model : Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT)
4. Metode Pembelajaran : Diskusi kelas dan kelompok, tanya jawab, ceramah aktif, permainan, turnamen

G. Langkah-langkah Kegiatan

Tindakan 1

Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	5 menit
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan menyapa siswa 2. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran. 3. Presensi 4. Siswa mendapatkan motivasi dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran 5. Apersepsi: guru bertanya kepada siswa, “apakah kalian sudah sarapan? Sarapan apa? Apakah peraturan yang ada pada saat makan?” 	
Kegiatan Inti	1 jam
Presentasi Kelas <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak presentasi oleh guru mengenai peraturan dalam kehidupan sehari-hari dan norma yang berlaku di masyarakat. 2. Siswa bertanya dan menanggapi dalam diskusi kelas. 3. Siswa dipersilakan untuk mencatat skor-skor penting 	15 menit

<p>Tim</p> <p>4. Siswa dibagi dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa oleh guru.</p> <p>5. Siswa menentukan ketua kelompok dan mendapatkan nama kelompok masing-masing.</p> <p>6. Siswa berkumpul bersama anggota satu kelompoknya.</p>	5 menit
<p><i>Games</i></p> <p>7. Setiap kelompok mendapatkan lembar kerja yang harus dijawab.</p> <p>8. Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya</p> <p>9. Siswa mencari jawaban dengan memanfaatkan sumber dari buku maupun catatan</p> <p>10. Siswa bersama dengan guru membahas lembar kerja yang telah dikerjakan</p> <p>11. Pemberian skor kelompok melalui hasil lembar kerja kelompok</p>	15 menit
<p>Turnamen</p> <p>12. Siswa yang dipanggil guru maju ke depan kelas untuk melaksanakan turnamen</p> <p>13. Setiap siswa yang mewakili kelompoknya melakukan turnamen dengan siswa lain yang mempunyai kemampuan sama yaitu dalam kelompok homogen</p> <p>14. Siswa mengikuti kuis dengan menjawab pertanyaan yang dibacakan guru dengan sistem siapa siswa tercepat mengangkat tangan dan mengatakan kata kunci berhak menjawab kuis</p> <p>15. Masing-masing siswa melakukan dua kali putaran kuis dalam kelompok homogen</p>	20 menit
<p>Rekognisi</p> <p>16. Siswa bersama dengan guru menghitung skor permainan dan turnamen bersama-sama</p> <p>17. Kelompok pemenang urutan pertama, kedua, dan ketiga berhak mendapatkan penghargaan</p>	5 menit
Kegiatan Akhir	m e n

<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta kembali pada tempat duduk masing-masing 2. Siswa bersama dengan guru melakukan refleksi pembelajaran 3. Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan pembelajaran 4. Siswa bertanya jawab dengan guru apabila ada hal yang perlu ditanyakan. 5. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. 6. Guru memberikan salam penutup 	
---	--

Tindakan 2

Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	5 menit
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan menyapa siswa 2. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran. 3. Presensi 4. Siswa mendapatkan motivasi dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran 5. Apersepsi: guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya. 	
Kegiatan Inti	1 jam
<p>Presentasi Kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak presentasi oleh guru mengenai pengertian peraturan perundang-undangan dan tingkatannya 2. Siswa bertanya dan menanggapi dalam diskusi kelas. 3. Siswa dipersilakan untuk mencatat skor-skor penting 	15 menit
<p>Tim</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa dibagi dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa oleh guru. 5. Siswa menentukan ketua kelompok dan mendapatkan nama kelompok masing-masing. 6. Siswa berkumpul bersama anggota satu kelompoknya. 	5 menit

<p><i>Games</i></p> <p>7. Setiap kelompok mendapatkan lembar kerja berupa mencari kata dan istilah peraturan perundang-undangan.</p> <p>8. Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya</p> <p>9. Siswa mencari kata dan istilah dengan memberi tanda ataupun menggaris kata.</p> <p>10. Siswa bersama dengan guru membahas lembar kerja yang telah dikerjakan</p> <p>11. Pemberian skor kelompok melalui hasil lembar kerja kelompok</p>	15 menit
<p>Turnamen</p> <p>12. Siswa yang dipanggil guru maju ke depan kelas untuk melaksanakan turnamen</p> <p>13. Setiap siswa yang mewakili kelompoknya melakukan turnamen dengan siswa lain yang mempunyai kemampuan sama yaitu dalam kelompok homogen</p> <p>14. Siswa mengikuti kuis dengan menjawab pertanyaan yang dibacakan guru dengan sistem siapa siswa tercepat mengangkat tangan dan mengatakan kata kunci berhak menjawab kuis</p> <p>15. Masing-masing siswa melakukan dua kali putaran kuis dalam kelompok homogen</p>	20 menit
<p>Rekognisi</p> <p>16. Siswa bersama dengan guru menghitung skor permainan dan turnamen bersama-sama</p> <p>17. Kelompok pemenang urutan pertama, kedua, dan ketiga berhak mendapatkan penghargaan</p>	5 menit

Kegiatan Akhir	5 menit
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta kembali pada tempat duduk masing-masing 2. Siswa bersama dengan guru melakukan refleksi pembelajaran 3. Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan pembelajaran 4. Siswa bertanya jawab dengan guru apabila ada hal yang perlu ditanyakan. 5. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. 6. Guru memberikan salam penutup 	

H. Sumber/Bahan Belajar

1. Buku pelajaran PKn kelas V
2. Undang-undang Dasar 1945
3. Buku LKS

Sleman, 25 Oktober 2017

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran PKN



Muhammad Duryat, S.Pd
NIP. 19611014 198201 1 001

Peneliti



Anisak Nur Falah
NIM. 11108241111

Lampiran RPP Siklus I, Tindakan 1

Kelompok :

Anggota Kelompok :

.....

.....

.....

.....

Petunjuk : Setiap kelompok bertugas mencari dan menyebutkan tata tertib (peraturan) apa saja yang berlaku di lingkungan rumah, sekolah, dan di masyarakat.

Tata tertib di rumah

1.
2.
3.
4.
5.

Tata tertib di sekolah

1.
2.
3.
4.
5.

Tata tertib di masyarakat

1.
2.
3.
4.

Petunjuk : Setiap kelompok bertugas mencari dan menyebutkan contoh norma-norma yang ada di masyarakat.

Norma Agama

1.
2.
3.
4.
5.

Norma Kesusilaan

1.
2.
3.
4.
5.

Norma Kesopanan

1.
2.
3.
4.
5.

Norma Hukum

1.
2.
3.
4.
5.

Soal Individu

Nama :

1. Bagaimana jika suatu masyarakat tidak memiliki peraturan? Jelaskan!

.....
.....
.....

2. Bagaimana seharusnya agar peraturan dapat ditaati oleh masyarakat? Jelaskan!

.....
.....
.....

3. Untuk siapa peraturan dibuat?

.....
.....
.....

4. Apa tujuan dibuatnya peraturan?

.....
.....
.....

5. Apa yang terjadi jika kita melanggar peraturan?

.....
.....
.....

Lampiran RPP Siklus I, Tindakan 2

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

.....
.....

Carilah 6 singkatan jenis peraturan perundang-undangan dalam kotak di samping ini dengan membuat garis pada singkatan yang ditemukan!

Tuliskan singkatan yang telah ditemukan pada kotak di bawah ini dengan menuliskan kepanjangan dan pengertiannya secara urut berdasarkan tata urutan perundang-undangan di Indonesia!

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	1	9	4	5	F	K	N	M	P	R	T	A	P	P
O	E	I	L	O	N	J	A	K	A	A	N	C	X	P
P	R	R	P	A	S	T	A	M	A	N	W	G	A	E
K	L	X	P	K	U	E	A	S	P	X	I	S	L	N
B	A	K	E	U	A	R	L	P	R	I	O	R	V	Y
A	4	9	R	I	S	T	O	E	M	O	B	I	L	A
N	1	5	A	S	A	I	V	R	C	P	E	R	D	A
T	S	U	T	K	D	B	E	P	O	O	R	E	1	N
U	U	U	U	N	N	1	9	R	A	K	U	J	9	Y
L	K	D	R	A	E	4	5	E	T	T	B	E	4	I
X	A	1	A	S	D	P	E	S	D	A	S	K	5	T
W	R	9	N	A	S	I	O	N	A	P	Y	I	D	O
A	N	4	E	J	E	H	U	K	U	M	A	N	F	I
G	O	5	O	F	A	D	N	E	D	P	R	V	W	X

1.
.....
.....
2.
.....
.....
3.
.....
.....
4.
.....
.....
5.
.....
.....
6.
.....
.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Nama Sekolah : SD Negeri Sukomulyo
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : V (Lima)
Hari, tanggal : 20 dan 27 November 2018
Semester : 1 (Satu)
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (2 pertemuan)
Siklus : II (dua)

A. Standar Kompetensi

2. Memahami peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.

B. Kompetensi Dasar

2.2. Memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah, seperti pajak, antikorupsi, lalu lintas, dan larangan merokok.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menyebutkan dan mengetahui peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah setelah melakukan diskusi kelas dan kelompok.
2. Siswa dapat menjelaskan peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah setelah melakukan permainan dan turnamen kelas.

D. Karakteristik Siswa yang Diharapkan

Cinta Damai : Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya

E. Materi Ajar

Tindakan 1 : peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah
Tindakan 2 : Contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Pembelajaran Aktif

Model : Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT)

Metode Pembelajaran : Diskusi kelas dan kelompok, tanya jawab, ceramah aktif, permainan, turnamen

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Tindakan 1

Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	5 menit
1. Guru memberi salam dan menyapa siswa 2. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran. 3. Presensi 4. Siswa mendapatkan motivasi dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran 5. Apersepsi: guru bertanya tentang apa yang diketahui siswa mengenai peraturan perundangan tingkat pusat dan daerah	
Kegiatan Inti	1 jam
Presentasi Kelas 1. Siswa menyimak presentasi oleh guru mengenai peraturan perundangan tingkat pusat dan daerah 2. Siswa bertanya dan menanggapi dalam diskusi kelas. 3. Siswa dipersilakan untuk mencatat skor-skor penting	15 menit
Tim 4. Siswa dibagi dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa oleh guru. 5. Siswa menentukan ketua kelompok dan mendapatkan nama kelompok masing-masing. 6. Siswa berkumpul bersama anggota satu kelompoknya.	5 menit

<p><i>Games</i></p> <p>7. Setiap kelompok mendapatkan lembar kerja berupa teka-teki silang peraturan perundangan pusat dan daerah</p> <p>8. Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya</p> <p>9. Siswa jawaban teka-teki dengan berdiskusi dan mencari pada sumber belajar</p> <p>10. Siswa bersama dengan guru membahas lembar kerja yang telah dikerjakan</p> <p>11. Pemberian skor kelompok melalui hasil lembar kerja kelompok</p>	25 menit
<p><i>Turnamen</i></p> <p>12. Siswa yang dipanggil guru maju ke depan kelas untuk melaksanakan turnamen</p> <p>13. Setiap siswa yang mewakili kelompoknya melakukan turnamen dengan siswa lain yang mempunyai kemampuan sama yaitu dalam kelompok homogen</p> <p>14. Siswa mengikuti kuis dengan menjawab pertanyaan yang dibacakan guru dengan sistem siapa siswa tercepat mengangkat tangan dan mengatakan kata kunci berhak menjawab kuis</p> <p>15. Masing-masing siswa melakukan dua kali putaran kuis dalam kelompok homogen</p>	30 menit
<p><i>Rekognisi</i></p> <p>16. Siswa bersama dengan guru menghitung skor permainan dan turnamen bersama-sama</p> <p>17. Kelompok pemenang urutan pertama, kedua, dan ketiga berhak mendapatkan penghargaan</p>	5 menit
Kegiatan Akhir	m e n

1. Siswa diminta kembali pada tempat duduk masing-masing 2. Siswa bersama dengan guru melakukan refleksi pembelajaran 3. Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan pembelajaran 4. Siswa bertanya jawab dengan guru apabila ada hal yang perlu ditanyakan. 5. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. 6. Guru memberikan salam penutup	
---	--

Tindakan 2

Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	5 menit
1. Guru memberi salam dan menyapa siswa 2. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran. 3. Presensi 4. Siswa mendapatkan motivasi dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran 5. Apersepsi: guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya.	
Kegiatan Inti	1 jam
Presentasi Kelas 1. Siswa menyimak presentasi oleh guru mengenai contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah 2. Siswa bertanya dan menanggapi dalam diskusi kelas. 3. Siswa dipersilakan untuk mencatat skor-skor penting	15 menit
Tim 4. Siswa dibagi dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa oleh guru. 5. Siswa menentukan ketua kelompok dan mendapatkan nama kelompok masing-masing. 6. Siswa berkumpul bersama anggota satu kelompoknya.	5 menit

<p><i>Games</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Setiap kelompok mendapatkan lembar menganalisis peraturan daerah dan istilah peraturan perundang-undangan. Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya Siswa bersama dengan guru membahas lembar kerja yang telah dikerjakan Pemberian skor kelompok melalui hasil lembar kerja kelompok 	15 menit
<p><i>Turnamen</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa yang dipanggil guru maju ke depan kelas untuk melaksanakan turnamen Setiap siswa yang mewakili kelompoknya melakukan turnamen dengan siswa lain yang mempunyai kemampuan sama yaitu dalam kelompok homogen Siswa mengikuti kuis dengan menjawab pertanyaan yang dibacakan guru dengan sistem siapa siswa tercepat mengangkat tangan dan mengatakan kata kunci berhak menjawab kuis Masing-masing siswa melakukan dua kali putaran kuis dalam kelompok homogen 	20 menit
<p><i>Rekognisi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa bersama dengan guru menghitung skor permainan dan turnamen bersama-sama Kelompok pemenang urutan pertama, kedua, dan ketiga berhak mendapatkan penghargaan 	5 menit
Kegiatan Akhir	
<ol style="list-style-type: none"> Siswa diminta kembali pada tempat duduk masing-masing Siswa bersama dengan guru melakukan refleksi pembelajaran Siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan pembelajaran Siswa bertanya jawab dengan guru apabila ada hal yang perlu ditanyakan. Siswa dan guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. Guru memberikan salam penutup 	5 menit

H. Sumber/Bahan Belajar

4. Buku pelajaran PKn kelas V
5. Undang-undang Dasar 1945
6. Buku LKS

Sleman, 25 Oktober 2017

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran PKn



Muhammad Duryat, S.Pd
NIP. 19611014 198201 1 001

Peneliti



Anisak Nur Falah
NIM. 11108241111

Lampiran RPP Siklus II

Tindakan 1

TEKA-TEKI SILANG PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

			1		2		5				
			3								
	9				4						
6									7		
							11		8		
							10				

Pertanyaan mendatar:

1. Pasal 1 ayat 3 Undang-undang Dasar 1945 menyebutkan bahwa Indonesia adalah Negara
3. Peraturan yang dibuat dan disahkan oleh presiden adalah
4. Peraturan yang hanya berlaku pada suatu daerah tertentu seperti provinsi dan kota/kabupaten adalah.....
5. Lembaga yang dapat mengubah (mengamandemen) Undang-undang Dasar 1945 adalah.....
6. Syarat diperbolehkannya berkendara adalah memiliki SIM yaitu bagi seseorang yang telah berusia minimal 17 tahun. Apabila ada siswa SD yang berkendara, berarti ia telah melanggar peraturan.....

8. Lembaga negara yang memberantas korupsi di Indonesia adalah
9. Dewan Perwakilan Rakyat
10. Peraturan yang berlaku secara nasional adalah peraturan di tingkat

Pertanyaan menurun:

2. Penyalahgunaan uang negara untuk keuntungan pribadi
3. Peraturan setingkat UU yang dibuat pemerintah dalam keadaan darurat sehingga tidak cukup waktu untuk membuat UU.
7. Apabila seseorang melanggar suatu peraturan maka orang tersebut akan mendapatkan
11. Peraturan Daerah dibuat oleh kepala daerah dengan persetujuan dari

Lampiran RPP Siklus II

Tindakan 1

Analisislah peraturan berikut.

1. Kelompok 1 : Larangan merokok
2. Kelompok 2 : kebijakan pembayaran pajak
3. Kelompok 3 : peraturan berlalu lintas
4. Kelompok 4 : peraturan tentang anti korupsi
5. Kelompok 5 : peraturan perpajakan

Lampiran 2. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Hari :

Tanggal :

Siklus :

Petunjuk pengisian: Isilah lembar pengamatan di bawah ini dengan memberi tanda cek list pada setiap kolom nama siswa yang sesuai dengan hasil pengamatan Anda.

Nama Siswa :

Nama Observer :

No.	Aspek Keaktifan Belajar yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa bertanya kepada guru maupun temannya berkaitan materi belajar yang sedang dipelajari				
2.	Siswa mencari jawaban dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada				
3.	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran				
4.	Siswa menanggapi pendapat ataupun jawaban dari teman dan guru				
5.	Siswa mengemukakan pendapat berkaitan dengan materi pembelajaran				
6.	Siswa memanfaatkan sumber belajar yang dimilikinya untuk pemecahan masalah				
7.	Siswa berdiskusi dengan teman/ anggota kelompok untuk memecahkan suatu masalah (soal-soal)				
8.	Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah dalam kelompoknya				
9.	Tanggung jawab siswa pada kekompakan kelompok				

Lampiran 3. Rubrik Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

No.	Aspek yang Diamati	Skor	Keterangan
1.	Siswa bertanya kepada guru dan atau teman berkaitan materi belajar yang sedang dipelajari	4	Siswa aktif untuk bertanya kepada guru dan temannya berkaitan materi belajar yang sedang dipelajari serta mencatat jawaban pada buku catatan
		3	Siswa aktif untuk bertanya kepada guru dan teman berkaitan materi belajar yang sedang dipelajari tanpa mencatatnya
		2	Siswa kurang aktif untuk bertanya pada guru maupun temannya berkaitan materi belajar yang sedang dipelajari apabila belum diminta untuk bertanya
		1	Siswa tidak aktif untuk bertanya sama sekali pada guru berkaitan materi belajar yang sedang dipelajari
2.	Siswa mencari jawaban dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada	4	Siswa selalu aktif untuk mencari jawaban dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada misalnya pada buku pelajaran dan buku lain yang relevan
		3	Siswa aktif untuk mencari jawaban dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada hanya pada buku pelajaran
		2	Siswa kurang aktif untuk mencari jawaban dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada apabila belum diminta guru
		1	Siswa tidak berusaha aktif untuk mencari jawaban pada sumber belajar
3.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan temannya	4	Siswa selalu aktif untuk menjawab pertanyaan dari guru secara lisan dan mencatatnya
		3	Siswa aktif untuk menjawab pertanyaan dari guru secara lisan
		2	Siswa kurang aktif untuk menjawab pertanyaan secara lisan apabila belum ditunjuk guru
		1	Siswa tidak aktif sama sekali untuk menjawab pertanyaan dari guru baik secara

			lisan maupun tertulis
4.	Siswa mengajukan pendapat berkaitan dengan materi pembelajaran	4	Siswa selalu aktif untuk mengajukan pendapat berkaitan dengan materi pembelajaran secara spontan maupun sudah dipersiapkan terlebih dahulu
		3	Siswa aktif untuk mengajukan pendapat berkaitan dengan materi pembelajaran secara spontan
		2	Siswa kurang aktif untuk mengajukan pendapat berkaitan dengan materi pembelajaran apabila belum ditunjuk untuk berpendapat
		1	Siswa tidak aktif sama sekali untuk mengajukan pendapat berkaitan dengan materi pembelajaran
5	Siswa menanggapi pendapat ataupun jawaban dari teman dan guru	4	Siswa selalu aktif untuk menanggapi pendapat ataupun jawaban dari teman dan guru dengan mencatat soal beserta jawaban pada buku catatan
		3	Siswa aktif untuk menanggapi pendapat ataupun jawaban dari teman dan guru tanpa adanya aktivitas mencatat
		2	Siswa kurang aktif untuk menanggapi pendapat ataupun jawaban dari teman dan guru apabila belum diminta untuk menanggapi atau menjawab
		1	Siswa tidak aktif sama sekali untuk menanggapi pendapat ataupun jawaban dari teman dan guru
6.	Siswa berdiskusi dengan teman/ anggota kelompok untuk memecahkan suatu masalah/soal-soal	4	Siswa selalu aktif dan mendominasi dalam berdiskusi dengan teman/ anggota kelompok untuk memecahkan suatu masalah/soal-soal
		3	Siswa aktif untuk berdiskusi dengan teman/ anggota kelompok untuk memecahkan suatu masalah/soal-soal
		2	Siswa kurang aktif untuk berdiskusi dengan teman/ anggota kelompok untuk memecahkan suatu masalah/soal-soal apabila belum diminta untuk aktif

		1	Siswa tidak aktif untuk berdiskusi dengan teman/ anggota kelompok untuk memecahkan suatu masalah/soal-soal
7.	Siswa berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok	4	Siswa selalu aktif untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok dengan cermat dan teliti
		3	Siswa aktif untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok
		2	Siswa kurang aktif untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok apabila belum ditegur teman lainnya
		1	Siswa tidak aktif sama sekali untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok
8.	Siswa berusaha untuk memajukan skor kelompok dalam permainan (tanggung jawab pada kelompoknya)	4	Siswa selalu aktif berusaha untuk menang dan memperoleh skor permainan tinggi dengan berani dan percaya diri
		3	Siswa aktif berusaha untuk menang dan memperoleh skor permainan tinggi dengan belajar secara individu
		2	Siswa kurang aktif dan ragu-ragu untuk menang dan memperoleh skor permainan tinggi karena kurang belajar
		1	Siswa tidak pernah aktif berusaha untuk menang dan memperoleh skor permainan tinggi karena tidak belajar secara individu

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 4. Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Hari :

Tanggal :

Materi :

Siklus :

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom hasil pengamatan yang sesuai, pilih "YA" apabila butir-butir pengamatan memang muncul dan pilih "TIDAK" apabila butir-butir instrumen tersebut tidak muncul dalam proses pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Aspek yang Diamati	Indikator	Kemunculan		Keterangan
		Ya	Tidak	
Kegiatan pendahuluan	Menyiapkan RPP			
	Menyiapkan media			
	Menyiapkan materi dan evaluasi pembelajaran			
	Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama			
	Melakukan apersepsi			
	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			
	Memberi penjelasan dan pengarahan kepada siswa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT			
Kegiatan Inti	Menjelaskan materi/topik pembelajaran dan membagi kelompok			
	Membagikan amplop yang terdiri atas topik yang akan dibahas dalam kelompok			
	Mengamati dan membimbing siswa saat melakukan diskusi bertanya			

	Membimbing dan mendengarkan siswa yang melakukan presentasi di depan kelas			
	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyanggah materi yang belum mereka mengerti dan paham baik guru maupun temannya			
	Memberikan apresiasi (tepuk tangan/ pujian) pada siswa yang telah berani mengemukakan pendapatnya			
	Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan memberikan tugas			
Kegiatan Akhir	Memberikan soal evaluasi			
	Menyimpulkan materi pembelajaran			
	Menutup pelajaran dengan berdoa bersama			

Catatan :

.....

.....

.....

.....

Lampiran 5. Daftar Siswa Kelas V SD Negeri Sukomulyo

No.	Nama Siswa	Inisial	Jenis Kelamin
1.	Alim Mahesa Putra	AM	L
2.	Anang Junianto	AJ	L
3.	Anis Rahmasari	AR	P
4.	Aprilia Tri Ningsih	AT	P
5.	Arini Nur Safriani	AN	P
6.	Dicky Saputra	DS	L
7.	Feby Anggita Bestari	FA	P
8.	Helsi Naizila Putri	HN	P
9.	Hibana Khalila Zahra	HK	P
10.	Jagad Muhammad Bagus Panuntun	JM	L
11.	Kayla Rahma Mujahidah	KR	P
12.	Kayla Mutia	KM	P
13.	Khairun Nisa Mutmainah	KN	P
14.	Liliova Kanaya Sifa	LK	P
15.	Muhammad Jefry Rahmat Hidayatullah	MJ	L
16.	Muhammad Ryan Nugroho	MR	L
17.	Novita Dwi Yulianti	ND	P
18.	Syaiful Sesar Ananta	SS	L
19.	Sehryn Intan Suria Melia Putri	SI	P
20.	Wahyu Eka Prasetyo	WE	L
21.	Wulan Ambar Pratiwi	WA	P
Jumlah			21

Lampiran 6. Rekapitulasi Perolehan Skor Pra Siklus

No.	Nama Siswa	Butir Lembar Observasi									Jumlah	Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	AM	1	1	2	1	1	2	2	2	2	14	38,89	P
2	AJ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	25	SP
3	AR	2	3	3	2	2	3	3	2	3	23	63,89	A
4	AT	1	3	3	2	2	3	2	2	2	20	55,56	A
5	AN	1	2	2	2	2	2	3	2	3	19	52,78	A
6	DS	1	2	3	2	1	2	2	2	2	17	47,22	P
7	FA	1	2	2	1	1	2	3	2	3	17	47,22	P
8	HN	1	2	2	2	1	2	3	2	2	17	47,22	P
9	HK	2	3	2	3	2	3	4	3	4	26	72,22	A
10	JM	1	1	2	2	1	2	3	2	3	17	47,22	P
11	KR	1	3	3	2	2	3	3	2	3	22	61,11	A
12	KM	1	2	2	2	1	2	2	2	2	16	44,44	P
13	KN	1	2	1	1	1	2	3	2	3	16	44,44	P
14	LK	1	2	3	1	1	2	3	2	3	18	50	P
15	MJ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	25	SP
16	MR	1	2	2	2	2	2	2	1	1	15	41,67	P
17	ND	1	2	2	2	1	2	3	2	3	18	50	P
18	SS	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12	33,33	P
19	SI	3	2	2	3	2	3	3	4	4	26	72,22	A
20	WE	1	2	1	2	1	2	3	2	3	17	47,22	P
21	WA	1	2	1	2	2	2	2	2	2	16	44,44	P
Jumlah		25	41	41	37	29	44	53	42	52	364	1011	
Skor Rata-rata Per Item		29,76	48,81	48,81	44,05	34,52	52,38	63,1	50	61,1	rata-rata skor keseluruhan	48,15	P
Skor Terendah												25	SP
Skor Tertinggi												72,22	A
Tuntas												6 (28,57%)	
Belum Tuntas												15 (71,43%)	

*Keterangan

SA : Sangat Aktif
P : Pasif
T : Tuntas

A : Aktif
SP : Sangat Pasif
BT : Belum Tuntas

Observer 1



Nurul Azizah

Observer 2



Fery Andriani

Lampiran 7. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus I Tindakan ke-1

No.	Nama Siswa	Butir Lembar Observasi									Jumlah	Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	AM	1	2	2	2	2	1	2	2	2	16	44,44	P
2	AJ	1	1	2	2	2	1	2	2	2	15	41,66	P
3	AR	2	2	3	3	3	2	3	3	3	24	66,66	A
4	AT	1	2	3	3	3	2	3	3	3	23	63,88	A
5	AN	1	2	3	2	2	2	2	2	3	19	52,77	A
6	DS	2	1	2	2	2	1	3	2	2	17	47,22	P
7	FA	2	1	2	1	2	1	4	4	4	21	58,33	A
8	HN	2	2	1	1	1	2	3	3	3	18	50	P
9	HK	2	3	3	3	3	3	4	4	4	29	80,55	SA
10	JM	2	1	2	2	2	1	2	3	3	18	50	P
11	KR	1	2	2	2	2	2	2	3	3	19	52,77	A
12	KM	2	2	2	2	3	2	3	2	3	21	58,33	A
13	KN	2	3	2	2	2	2	3	3	4	23	63,88	A
14	LK	1	1	2	2	2	1	4	4	4	21	58,33	A
15	MJ	2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	47,22	P
16	MR	2	2	3	3	3	2	4	4	4	27	75	A
17	ND	1	2	2	2	1	3	2	2	2	17	47,22	P
18	SS	1	2	3	3	3	2	1	1	1	17	47,22	P
19	SI	3	2	4	4	4	2	4	4	2	29	80,55	SA
20	WE	2	2	3	3	2	2	4	4	3	25	69,44	A
21	WA	1	2	1	2	1	2	3	3	2	17	47,22	P
Jumlah		34	39	49	48	47	37	60	60	59	436	1203	
Skor Rata-rata Per Item		40,48	46,43	58,33	57,14	55,95	44	71,43	71,43	70,24	rata-rata skor keseluruhan	57,28	A
Skor Terendah												41,66	P
Skor Tertinggi												80,55	A
Tuntas												12 (57,14%)	
Belum Tuntas												9 (42,86%)	

*Keterangan

SA : Sangat Aktif

P : Pasif

T : Tuntas

A : Aktif

SP : Sangat Pasif

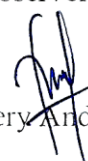
BT : Belum Tuntas

Observer 1



Nurul Azizah

Observer 2



Fery Andriani

Lampiran 8. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus I Tindakan ke-2

No.	Nama Siswa	Butir Lembar Observasi									Jumlah	Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	AM	1	2	2	2	2	2	2	3	2	18	50	P
2	AJ	1	2	2	2	2	2	1	2	2	16	44,44	P
3	AR	2	3	3	4	3	3	3	4	3	28	77,78	SA
4	AT	1	3	2	2	1	3	3	4	3	22	61,11	A
5	AN	2	3	3	2	2	3	2	2	2	21	58,33	A
6	DS	1	1	1	2	2	2	3	3	3	18	50	P
7	FA	2	3	2	2	2	3	2	3	3	22	61,11	A
8	HN	2	3	2	3	2	3	2	3	3	23	63,89	A
9	HK	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	97,22	SA
10	JM	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	47,22	P
11	KR	2	3	3	2	3	3	4	3	4	27	75	A
12	KM	2	3	2	3	3	2	4	3	4	26	72,22	A
13	KN	3	3	3	4	4	3	3	3	3	29	80,56	SA
14	LK	2	2	3	2	3	3	4	4	4	27	75	A
15	MJ	1	1	1	2	1	3	2	2	2	15	41,67	P
16	MR	3	3	3	2	3	3	3	4	4	28	77,78	SA
17	ND	1	3	2	2	2	4	2	3	2	21	58,33	A
18	SS	1	2	2	1	2	2	2	1	2	15	41,67	P
19	SI	3	3	3	4	3	3	4	4	3	30	83,33	SA
20	WE	2	3	4	2	2	3	3	3	3	25	69,44	A
21	WA	2	2	2	2	1	2	3	2	3	19	52,78	A
Jumlah		38	54	51	51	49	58	58	62	61	482	1339	
Skor Rata-rata Per Item		45,238	64,285	60,714	60,714	58,333	69,048	69,048	73,81	72,619	rata-rata skor keseluruhan	63,76	A
Skor Terendah												44,44	P
Skor Tertinggi												97,22	SA
Tuntas												15 (71,43%)	
Belum Tuntas												6 (28,57%)	

*Keterangan

SA : Sangat Aktif

P : Pasif

T : Tuntas

A : Aktif

SP : Sangat Pasif


BT : Belum Tuntas

Observer 1



Nurul Azizah

Observer 2



Fery Andriani

Lampiran 9. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus II Tindakan ke-1

No.	Nama Siswa	Butir Lembar Observasi									Jumlah	Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	AM	2	2	2	2	2	1	2	2	3	18	50	P
2	AJ	1	2	1	2	3	2	2	2	2	17	47,22	P
3	AR	2	2	2	3	3	3	4	4	4	27	75	A
4	AT	3	3	3	4	3	3	4	4	3	30	83,33	SA
5	AN	3	4	3	3	3	3	4	4	4	31	86,11	SA
6	DS	2	3	2	2	3	3	3	3	3	24	66,67	A
7	FA	3	3	3	3	2	4	4	4	4	30	83,33	SA
8	HN	3	4	3	3	4	3	4	4	4	32	88,89	SA
9	HK	4	4	4	3	3	4	4	4	4	34	94,44	SA
10	JM	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	50	P
11	KR	3	3	3	3	3	4	4	4	4	31	86,11	SA
12	KM	3	2	3	3	3	4	3	4	3	28	77,78	SA
13	KN	4	3	3	4	3	4	4	4	4	33	91,67	SA
14	LK	3	3	3	3	3	3	4	4	4	30	83,33	SA
15	MJ	1	1	1	2	3	2	2	2	3	17	47,22	P
16	MR	2	3	3	4	4	4	4	4	3	31	86,11	SA
17	ND	3	3	3	3	2	3	3	4	3	27	75	A
18	SS	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17	47,22	P
19	SI	3	4	4	4	4	3	4	4	4	34	94,44	SA
20	WE	3	3	3	2	3	4	4	4	4	30	83,33	SA
21	WA	3	3	2	2	2	3	4	4	4	27	75	A
Jumlah		55	59	55	59	59	64	71	73	71	566	1572	
Skor Rata-rata Per Item		65,47	70,23	65,47	70,23	70,24	76,19	84,52	86,9	84,52	rata-rata skor keseluruhan	74,86	A
Skor Terendah												47,22	P
Skor Tertinggi												94,44	SA
Aktif												16 (76,19%)	
Pasif												5 (23,81%)	

*Keterangan

SA : Sangat Aktif

P : Pasif

T : Tuntas

A : Aktif

SP : Sangat Pasif

BT : Belum Tuntas

Observer 1



Nurul Azizah

Observer 2



Fery Andriani

Lampiran 10. Rekapitulasi Perolehan Skor Siklus II Tindakan ke-2

No.	Nama Siswa	Butir Lembar Observasi									Jumlah	Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	AM	2	2	2	3	2	2	3	3	3	22	61,11	A
2	AJ	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	50	P
3	AR	2	3	3	3	3	3	4	4	4	29	80,56	SA
4	AT	3	3	3	3	3	3	4	4	4	30	83,33	SA
5	AN	2	3	3	2	3	3	4	3	4	27	75	A
6	DS	3	3	3	2	2	3	3	3	4	26	72,22	A
7	FA	3	4	3	3	2	4	4	4	3	30	83,33	SA
8	HN	3	4	3	4	4	3	4	4	4	33	91,67	SA
9	HK	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	97,22	SA
10	JM	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	47,22	P
11	KR	2	3	3	3	4	3	4	4	4	30	83,33	SA
12	KM	3	2	3	3	3	3	3	4	3	27	75	A
13	KN	3	3	3	3	3	4	4	4	4	31	86,11	SA
14	LK	3	3	3	3	3	3	4	3	4	29	80,56	SA
15	MJ	3	2	2	2	3	2	4	3	4	25	69,44	A
16	MR	4	4	3	4	4	4	4	4	3	34	94,44	SA
17	ND	3	3	2	3	3	3	3	4	3	27	75	A
18	SS	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	47,22	P
19	SI	3	4	4	4	3	3	4	4	4	33	91,67	SA
20	WE	3	3	4	3	3	4	4	4	4	32	88,89	SA
21	WA	2	2	3	2	2	3	4	4	4	26	72,22	A
Jumlah		55	61	60	59	60	63	74	73	73	578	1606	
Skor Rata-rata Per Item		65,47	72,61	71,42	70,23	71,42	75	88,09	86,9	86,9	rata-rata skor keseluruhan	76,46	SA
Skor Terendah												47,22	P
Skor Tertinggi												97,22	SA
Aktif												18 (85,71%)	
Pasif												3 (28,57%)	

*Keterangan

SA : Sangat Aktif

P : Pasif

T : Tuntas

A : Aktif

SP : Sangat Pasif

BT : Belum Tuntas

Observer 1



Nurul Azizah

Observer 2



Fery Andriani

Lampiran 11. Tabel Perbandingan Persentase Keaktifan Belajar PKn per Tindakan

Siklus I

No	Kategori	Tindakan ke-1		Tindakan ke-2		Siklus I	
		f	Persentase	f	Persentase	f	Persentase
1.	Sangat Aktif	2	9,52%	5	23,81%	3	14,28%
2.	Aktif	10	47,62%	10	47,62%	12	57,15%
3.	Pasif	9	42,86%	6	28,57%	6	28,57%
4.	Sangat Pasif	0	0%	0	0%	0	0%
Tuntas (Skor > 50)		12	57,14%	15	71,43%	15	71,43%
Belum Tuntas (Skor ≤ 50)		9	42,86%	6	28,57%	6	28,57%

Siklus II

No	Kategori	Tindakan ke-1		Tindakan ke-2		Siklus II	
		f	Persentase	f	Persentase	f	Persentase
1.	Sangat Aktif	12	57,14%	11	52,38%	13	61,9 %
2.	Aktif	4	19,05 %	7	33,33%	5	23,81%
3.	Pasif	5	23,81 %	3	14,29%	3	14,29%
4.	Sangat Pasif	0	0 %		0 %	0	0 %
Tuntas (Skor > 50)		16	76,19 %	18	85,71%	18	85,71%
Belum Tuntas (Skor ≤ 50)		5	23,81 %	3	14,29%	3	14,29%

Lampiran 12. Data Keaktifan Siswa Per Aspek Indikator

No.	Aspek Keaktifan Belajar yang Diamati	Skor Rata-rata Per Indikator				
		Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			T1	T2	P1	P2
1.	Siswa bertanya kepada guru maupun temannya berkaitan materi belajar yang sedang dipelajari	29,76	40,48	45,23	65,47	65,47
2.	Siswa mencari jawaban dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada	48,81	46,43	64,28	70,24	72,61
3.	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran	48,81	58,33	60,71	65,47	71,42
4.	Siswa menanggapi pendapat ataupun jawaban dari teman dan guru	44,05	57,14	60,71	70,24	70,23
5.	Siswa mengemukakan pendapat berkaitan dengan materi pembelajaran	34,52	55,95	58,33	70,24	71,42
6.	Siswa memanfaatkan sumber belajar yang dimilikinya untuk pemecahan masalah	52,38	44	69,04	76,19	75
7.	Siswa berdiskusi dengan teman/anggota kelompok untuk memecahkan suatu masalah (soal-soal)	63,09	71,43	69,04	84,52	88,09
8.	Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah dalam kelompoknya	50	71,43	73,80	86,9	86,9
9.	Tanggung jawab siswa pada keompokan kelompok	61,9	70,24	72,61	84,52	86,9

Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran PKn

	
Kegiatan Pembelajaran PKn Pra Tindakan	
	
Tahap Presentasi Kelas Pembelajaran PKn menggunakan TGT	
	
Siswa Menyimak dan Mencatat Penjelasan Guru	
	
Pembagian Tim/Kelompok Heterogen	



Siswa Mengerjakan Permainan Akademik Bersama Kelompoknya



Keaktifan siswa dalam berdiskusi, bertanya jawab, dan mencari jawaban



Turnamen Pembelajaran PKn TGT



Penghargaan Tim Terbaik

Lampiran 14. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIP UNY

11/24/2017

SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 5/UN34.11/DT/Pen/2017
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

24 November 2017

Yth . **Bupati Sleman**
c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman
Jl. Candi Gebang No.1, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telp. dan Fax. (0274) 864650 atau (0274) 868405 ext. 1186

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Anisak Nur Falah
NIM	: 11108241111
Program Studi	: P G S D - SI
Judul Tugas Akhir	: Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SD Negeri Sukomulyo Sleman
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian	: Senin, 27 November 2017 s.d. Selasa, 27 Februari 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Fakultas Ilmu Pendidikan

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

NIP. 19600902 198702 1 001

Lampiran 15. Lampiran. Surat Izin Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail : kesbang.sleman@yahoo.com

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Kesbangpol / 3985 / 2017

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 32 Tahun 2017 Tentang Izin Penelitian, Izin Praktik Kerja Lapangan, Dan Izin Kuliah Kerja Nyata,
Menunjuk : Surat dari Dekan FIP UNY
Nomo : 5/UN34.11/DT/Pen/2017
Hal : Ijin Penelitian
Tanggal : 24 Nopember 2017

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ANISAK NUR FALAH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11108241111
Program/Tingkat : SI
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Alamat Rumah : Karanglo Sukoharjo Ngaglik Sleman
No. Telp / HP : 085643380590
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS V SD NEGERI SUKOMULYO SLEMAN
Lokasi : SD N Sukomulyo Sukoharjo Ngaglik
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 27 Nopember 2017 s/d 26 Februari 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

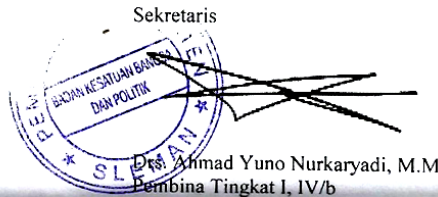
Pada Tanggal : 27 Nopember 2017

a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Sekretaris

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kepala Sekolah SDN Sukomulyo Sleman
4. Camat Ngaglik
5. Kepala Desa Sukoharjo, Ngaglik
6. Sub. Bagian Pendidikan dan Mahasiswa
7. Yang Bersangkutan



Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI SUKOMULYO
Alamat: Surirejo, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, DI. Yogyakarta 55581

SURAT KETERANGAN

Nomor: 097/SKct / SKM / XI / 2017

Berdasarkan surat izin nomor 070/Kesbangpol/3985/2017 dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama	: Anisak Nur Falah
NIM	: 11108241111
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian	: Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SD Negeri Sukomulyo

telah melaksanakan penelitian dalam rangka melengkapi tugas akhir skripsi pada tanggal 7 November 2017 s/d 30 November 2017 di SD Negeri Sukomulyo Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Desember 2017



Muhammad Duryat, S. Pd.

NIP. 19611014 198201 1 001